昭和62年4月17日発行（隔週金曜日発行） 第2巻 第8号 通巻21号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

BIWEEKLY

ファミコン通信

No. 8 1987
4月17日号
定価290YEN

㊙生原稿も激公開!! こうやって大作が作られたっ!!

堀井雄二が語る「ドラゴンクエストII」秘話!!

最新ビデオゲーム虎の巻

AOUショー速報

最新ゲーム徹底解剖

- さんまの名探偵
- グリーンベレー
- うっでいぽこ
- オホーツクに消ゆ
- ファミリージョッキー
- 熱血硬派くにおくん
- 北斗の拳2
- アルゴスの戦士
- キン肉マン
- 妖怪倶楽部



とじ込みスペシャル 名前変更コマンド、最強の剣使用法、水のはごろも2枚取りなど、人気の秘技が大集合っ!

「ドラゴンクエストII」秘技総集編!!

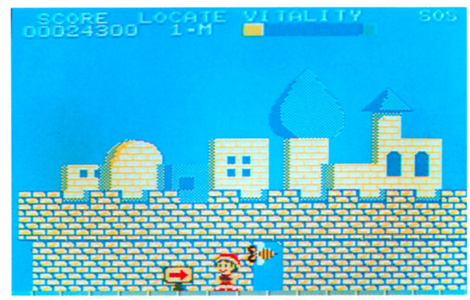
ハオ君！只今、修業中！！

6つのシンボル・アイテムを探しだせ

4月下旬発売予定

希望小売価格：3,400円









このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書替機（ディスクライター）で、昭和62年6月下旬より書替えられます。



©ACTIVISION／SQUARE

●この商品はACTIVISION社の許諾を受けて開発したものです。

テレホン

ドッグニュース

ドッグの新しい情報が聞けるよ！

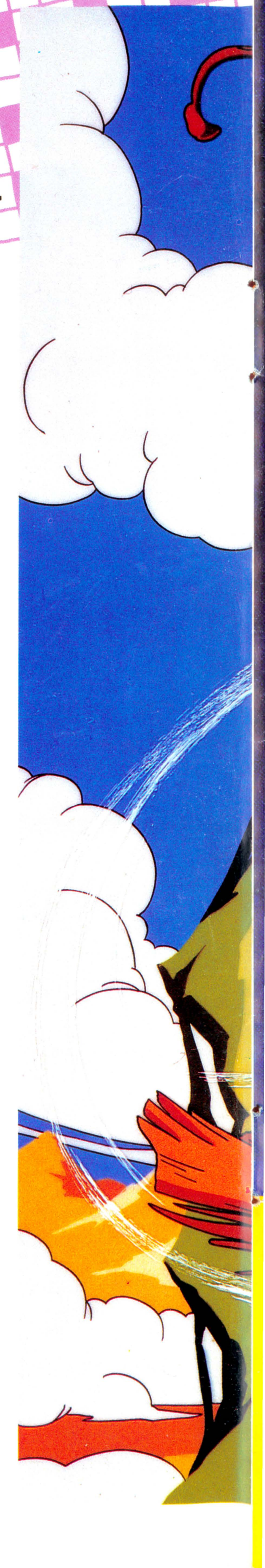
Tel 03-221-6000

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

SQUARE 発売元 株式会社スクウェア
〒104 中央区銀座3丁目11-13 TEL.03-545-3519

お電話でのお問合せの時は、電話番号をよく確めて、間違いのないようにおかけ下さい。



ハオ君の不思議な旅



メチャかわいい主人公ハオ君が活躍する**アドベンチャー・ゲーム！**
魔法使いの弟子ハオ君は、魔法使いの修業中！
失敗だらけのハオ君に、先生は1つの問題を出した。
「世界で一番大事な物をさがしてくるのじゃ！」
広大なマップの世界をハオ君は、**パワーアップ・アイテムを取り**ながら魔法のうでをあげ、
6つのシンボルアイテムを捜し出す旅に出発！

Carry lab.

CONTENTS もくじ

ファミコン通信

とじ込みスペシャル

「ドラゴンクエストII」禁断の秘技スペシャル

名前入力コマンドから、ハーゴンの大神殿まで禁断の秘技だらけ!!



4月17日号 NO. 8

COVER イラスト 松下 進
デザイン 山田 康幸

36


28


32


92


発行所 株式会社アスキー 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111（代表）

ファミ通 TOP 30



『ドラゴンクエストII』もそろそろ順位が下がるのかな？ と思っていたら、またトップになってしまった。『ファミスタ』もいっこうにおとろえを見せない。この2本のおばけソフトに『ゴルフJAPANコース』がどこまで対抗できるのかが見ものだね。女の子向けのゲームが増えてきたのも注目だな。

1 ドラゴンクエストII

前々回ランク 1　前回ランク 2

エニックス
5500円(カートリッジ)
7761



どひぇー！ 再び『ドラクエII』が1位に返り咲いてしまった。まったくとんでもない人気だね。では恒例の大ヒントコーナー。「落し穴はいなずまの剣への近道」。参考になったかな。いなずまの剣が見つかればゲームはもうほとんど終わりだからね。じゃあがんばって。

2 ゴルフ JAPAN コース

前々回ランク —　前回ランク 1

任天堂
3500円(ディスクカード)
3961



2位になったのは『ゴルフ JAPAN コース』だ。編集部でもけっこうやり込んでるんだけど、まだまだスコアには青い顔が多いんだよね。悪いスコアじゃディスクファクスに書き込めないもんね。だれかうまい人がかわりにやってくれるといいんだけどなー。だめっ!?

3 ミッキーマウス

前々回ランク —　前回ランク —

ハドソン
4900円(カートリッジ)
3256



初登場で第3位に輝いたのは『ミッキーマウス』だ。ミッキーとミニーが消しゴムを片手に、アリスを探して大冒険！ てなぐあいでゲームは進んでいくわけだ。キャラクターもかわいいし、そんなに難しくもない。とくに女の子におすすめしたいゲームだね。

4 プロ野球ファミリースタジアム

前々回ランク 2　前回ランク 3

ナムコ
3900円(カートリッジ)
2932



ほんとうに息の長いソフトだな。読者の人気投票ならいざしらず、売り上げの順位で、もう7週もトップ5に入り続けてるんだもんね。『スーパーマリオ』に追いつけ追い越せの勢いだね。『マリオ』は"2"が出たけど、『ファミスタ』のパート2も発売されないかなあ。

5 ポケットザウルス十王剣の謎

前々回ランク —　前回ランク 11

バンダイ
5500円(カートリッジ)
990



高橋名人に負けてなるものかと(!?)、バンダイの橋本名人が主人公のゲームが登場した。今週の第5位『ポケットザウルス』。登場するキャラクターのモデルはかわいい恐竜型文房具。おもちゃ屋さんで見かけたことあるでしょ。橋本名人も恐竜になって大活躍するよ。

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

●4月3日現在

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格(メディア)	ジャンル
5	5	**6**	リンクの冒険(ぼうけん)	任天堂	2600円(ディスクカード)	ロールプレイング・アクション
—	—	**7**	とびだせ大作戦(だいさくせん)	DOG	3400円(ディスクカード)	アクション
3	9	**8**	ウルトラマン	バンダイ	3300円(ディスクカード)	アクション
8	7	**9**	アルカノイド	タイトー	5400円(カートリッジ)	アクション
—	—	**10**	スーパーロードランナー	アイレム	3100円(ディスクカード)	パズル
—	—	**11**	タッチ	東宝	4900円(カートリッジ)	アクション
—	—	**12**	メルヘンヴェール	サンソフト	3200円(ディスクカード)	ロールプレイング・アクション
23	15	**13**	光神話(ひかりしんわ) パルテナの鏡(かがみ)	任天堂	2600円(ディスクカード)	アクション
—	4	**14**	エスパードリーム	コナミ	2980円(ディスクカード)	ロールプレイング・アクション
4	6	**15**	新人類(しんじんるい)	リックスソフト	4900円(カートリッジ)	アクション
6	8	**16**	ドラえもん	ハドソン	5500円(カートリッジ)	アクション
30	19	**17**	スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	2500円(ディスクカード)	アクション
10	13	**18**	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4900円(カートリッジ) 2500円(ディスクカード)	アクション
7	10	**19**	飛龍の拳(ひりゅうのけん) 奥義の書(おうぎのしょ)	日本ゲーム	5500円(カートリッジ)	アクション
12	14	**20**	ドラゴンクエスト	エニックス	5300円(カートリッジ)	ロールプレイング

ランク 前々回	前回	今回	ソフト名	メーカー名	価格
—	21	**21**	プロフェッショナル麻雀悟空(マージャンごくう)	アスキー	2900円(D)
17	18	**22**	ドラゴンバスター	ナムコ	4900円(C)
20	27	**23**	ファミリートレーナー	バンダイ	8500円(C)
—	22	**24**	バレーボール	任天堂	2500円(D)
19	23	**25**	謎の壁(なぞのかべ) ブロックくずし	コナミ	2980円(D)
27	—	**26**	もえろツインビー	コナミ	3100円(D)
21	—	**27**	ゴルフ	任天堂	2500円(D)
16	25	**28**	たけしの挑戦状(ちょうせんじょう)	タイトー	5300円(C)
28	—	**29**	4人打ち麻雀(うちマージャン)	任天堂	4900円(C)
22	—	**30**	キングコング2 怒り(いか)のメガトンパンチ	コナミ	5300円(C)

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　教育　スポーツ

※(C)はカートリッジ、(D)はディスクカードのソフトです。

ディスクライター TOP15

●4月3日付

ランク 前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
—	1	ナゾラーランド	サン電子	668
1	2	リンクの冒険	任天堂	423
9	3	プロフェッショナル麻雀 悟空	アスキー	331
—	4	きね子II	アイレム	298
6	5	ザナック	ポニー	222
7	6	ディープダンジョン 魔洞戦紀	DOG	215
2	7	謎の壁 ブロックくずし	コナミ	199
5	8	バレーボール	任天堂	179
—	9	オセロ	河田	168
11	10	プロレス	任天堂	150
3	11	ブリーダー	ソフトプロ	148
4	12	水晶の龍	DOG	141
13	13	ナイトロアー	ジャレコ	125
10	14	光神話 パルテナの鏡	任天堂	108
—	15	麻雀	任天堂	100

●協力店 伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館トイパーク(東京 銀座)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)

進級進学の春、みなさんはどうお過ごしですか。などというあいさつはどっかにおいておくとして、ディスク書き換えTOP15の発表だ。今週初登場したソフトは2本、どちらもパズルゲームだ。だれでも手軽に楽しめて、長い間遊べるっていうのがパズルのいいところだよね。16パズルやルービックキューブのようにすぐれたものは大ブームを引き起こすことだってあった。最近でもパズル専門雑誌が発売されたり、巨大迷路が流行したりと世の中パズルブームになりつつある。『ナゾラーランド』も続編が出るらしいし、ファミコンのパズルゲームもこれからどんどん増えていきそうなふんいきだね。

ディスクライター書き換えソフト一覧表

現在書き換えのできるソフト

ソフト名	会社名	使用する面	ジャンル
スーパーマリオブラザーズ	任天堂	片面	
ゴルフ	任天堂	片面	
ベースボール	任天堂	片面	
サッカー	任天堂	片面	
テニス	任天堂	片面	
麻雀	任天堂	片面	
ゼルダの伝説	任天堂	両面	
謎の村雨城	任天堂	両面	
スーパーマリオブラザーズ2	任天堂	片面	
バレーボール	任天堂	片面	
メトロイド	任天堂	両面	
涙の倉庫番スペシャル	アスキー	両面	
プロレス	任天堂	片面	
オセロ	河田	片面	
子猫物語	ポニー	両面	
悪魔城ドラキュラ	コナミ	両面	
パルテナの鏡	任天堂	両面	
ガルフォース	HAL研究所	両面	
デッドゾーン	サン電子	両面	
もえろツインビー	コナミ	両面	
リンクの冒険	任天堂	両面	
ザナック	ポニー	片面	
謎の壁 ブロックくずし	コナミ	両面	
ブリーダー	ソフトプロ	両面	
水晶の龍	DOG	両面	
きね子	アイレム	両面	
ナイトロアー	ジャレコ	両面	
ディープダンジョン	DOG	両面	
麻雀悟空	アスキー	両面	
エレクトリシャン	ケムコ	両面	

書き換え予定のあるソフト

ソフト名	会社名	開始日	ジャンル
きね子II	アイレム	書き換え中	
謎のディスクマガジン ナゾラーランド	サン電子	書き換え中	
ウルトラマン	バンダイ	書き換え中	
エッガーランド	HAL研究所	書き換え中	
エスパードリーム	コナミ	4月15日	
スーパーロードランナー	アイレム	5月1日	
メルヘンヴェール	サン電子	5月1日	
ウィンターゲームズ	ポニー	5月17日	
オトッキー	アスキー	5月22日	
とびだせ大作戦	DOG	5月26日	
ゴルフJAPANコース	任天堂	5月30日	
アップルタウン物語	DOG	6月2日	
ダーティペア	バンダイ	未定	
風雲少林拳	ジャレコ	未定	
レリクス暗黒要塞	ボーステック	未定	

※なお、イマジニアの『銀河伝承』、『消えたプリンセス』、『聖剣サイコカリバー』、ビー・ピー・エスの『囲碁 九路盤対局』およびサン電子の『アディアンの杖』は、ディスクライターに設置される予定はありません。

●4月3日付

U.S.A. TOP 10

ランク 前回	ランク 今回	ソフト名	価格	ジャンル
1	1	魔界村(GHOSTS'N GOBLINS)	$24.95	
6	2	グラディウス(GRADIUS)	$24.95	
2	3	スーパーマリオブラザーズ(SUPER MARIO BROS.)	$24.95	
4	4	スパルタンX(KUNG FU)	$24.95	
7	5	マッハライダー(MACH RIDER)	$24.95	
8	6	戦場の狼(COMMANDO)	$24.95	
—	7	サッカー(SOCCER)	$24.95	
9	8	テニス(TENNIS)	$24.95	
5	9	10ヤードファイト(10-YARD FIGHT)	$24.95	
3	10	エキサイトバイク(EXCITE BIKE)	$29.95	

●協力店　F.A.O SCHWARZ

前号でもお知らせしたとおり、6月くらいまでは新作ゲームラッシュなのだ。なかでも『ゼルダの伝説』とか『悪魔城ドラキュラ』とか、日本でも大ヒットを記録したゲームが、いったいアメリカではどのくらい伸びるか、たのしみだね。

海外特派員レポート FROM NEWYORK



いつもお世話さまのトムちゃんだ！

コンチハー、トムだよーん！　みんな元気してますか？　ボクはね、このあいだ熱を出してねこんでしまいましたよ。こんなことめったにないんだけどね。イヤーまいったまいった。やっぱり、トカゲは生で食べない方がよかったのかなー……。

さーて、今週は特にこれといった大きな情報もなかったので、わたくしトム・ランドルフの自己紹介をしちゃいたいと思います。聞きたくない人はいますか？　はい、そーゆー人も読まなくちゃダメですよー。

知ってる人は知ってると思うけど、ボクの名前はトム・ランドルフといいます。今はアメリカのサンフランシスコとゆーところにいますけど、その前は、ハワイでコンピュータとかの強強をしてました。でも生まれは東京。ハイスクールの2年生までは東京で暮らしてたんです。



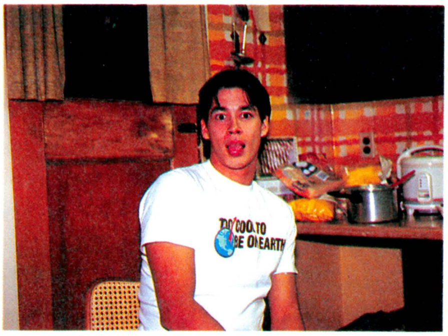
➡取材班がごちそうになった食べもの。それはそれはおいしいスパゲッティーであったのだ……。

ファミ通の人たちとは、むかしからのお友だちで、今でもこーしていっしょにお仕事してるわけなんですね。

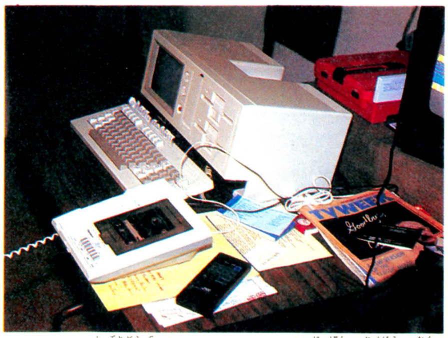
ファミ通には、こんなカンジでアメリカのTOP10を送ったり、新しいコンピュータゲームの情報を送ったりしています。でも、ボクの本当の仕事はそれだけじゃないんです。実は、ボクは会社の社長サンもやっています。え？　どんな会社かって？　それはヒミツ。ベツにアヤシイことなんかしてないですけどね。ハハハ。

たまには日本にも帰りたいんですけど、なかなかヒマがなくてね。このあいだは日本からファミ通の人たちが取材で来てくれたから、ずっといっしょにいろんなとこをまわってきました。コジマさん、ハマちゃん、元気してますか？

そんなところかな？　ま、アメリカに来たときは、ぜひよってくださいね。ほんじゃ、また。



⬆ついに姿をあらわした、これがホンモノのトムなのだ。頭のなかは、いつだってヘンなことばかりなのだ……。



⬆トムのお仕事道具。このパソコンで、日本へ情報を送っているのだ。奥の赤いマシンは、ツインファミコンね。

読者が選ぶ TOP20

この TOP20の コーナーは、みんなの人気によって順位が決まってくるのは知ってるよね。つまりこのコーナーには、読者のみんなが推薦するおもしろソフトが集まっているわけだ。だから『ドラクエII』なんかはもうそーとーに上質、優良なわけだな。例えていうならば、ファミコン界のNTT株、ファミコン界の斉藤由貴、ファミコン界の牛焼き肉定食卵つきってとこかな(なんのこっちゃ)。『ドラクエII』の人気とNTT株、どこまで上がるのか楽しみだな。

読者のご意見板

●私は思った。スカルナイトやゴールドオークなど武器を持っている敵をやっつけたとき、なぜその武器が自分の手に入らないのかを……。

北海道　藤田憲幸　会員番号900123　15歳

●僕は2度攻撃できることを知らずに、はやぶさの剣を捨ててしまった。25000Gがあー。

東京都　春日和之　会員番号822906　12歳

●僕はカープファンだから「ファミスタ」も"カーズ"を選んでやっています。だからコールド勝ちがまだ一度もありません。もっと打ってくれよー。

大阪府　渡辺雅宏　17歳

●『ファミスタ』でパーフェクトゲームすると新聞に「パーフェクトゲーム」とちゃんと出るよ!! 感動。　青森県　長谷川誠　会員番号818446　16歳

●最近のゲームはどれもいまひとつだ。例えば『ナゾラーランド』。いくつものゲームが入っているといってもひとつひとつのゲームは中身がうすい。

香川県　村上剛　15歳

●うちの兄貴はカップラーメンを作りながら『スーパーゼビウス』を足でするのが日課です。

兵庫県　黒原和也　12歳

●『JAPANコース』ムズいぜー！　俺は＋6が最高だよ～ん。

岐阜県　岡本浩司　会員番号818131　15歳

前回	今回	ソフト名	メーカー名	得点数
1	1	ドラゴンクエストII	エニックス	4725
2	2	リンクの冒険	任天堂	670
3	3	プロ野球ファミリースタジアム	ナムコ	636
7	4	エスパードリーム	コナミ	321
10	5	ゴルフJAPANコース	任天堂	197
4	6	ドラゴンクエスト	エニックス	159
5	7	ドラゴンバスター	ナムコ	126
9	8	アルカノイド	タイトー	95
11	9	グーニーズ2	コナミ	88
6	10	飛龍の拳 奥義の書	日本ゲーム	87
13	11	ウルトラマン	バンダイ	67
8	12	新人類	リックスソフト	66
—	13	アルゴスの戦士	テクモ	59
16	14	ゼルダの伝説	任天堂	57
12	15	火の鳥 我王の冒険	コナミ	55
14	16	ザナック	ポニー	44
—	17	グラディウス	コナミ	41
15	18	光神話 パルテナの鏡	任天堂	40
—	19	闘いの挽歌	カプコン	39
17	20	ディープダンジョン 魔洞戦紀	DOG	38

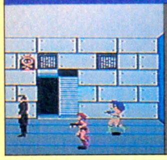
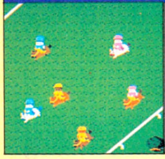
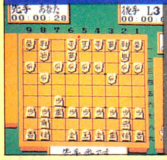
今までの累計

前回	今回	ソフト名	得点数	前回	今回	ソフト名	得点数
1	1	ドラゴンクエストII	14390	11	11	闘いの挽歌	728
2	2	プロ野球 ファミリースタジアム	5519	12	12	ザナック	713
3	3	ドラゴンクエスト	3688	13	13	ドラゴンボール 神龍の謎	692
4	4	リンクの冒険	3508	14	14	迷宮組曲	654
5	5	ドラゴンバスター	1664	16	15	ゼルダの伝説	558
6	6	光神話 パルテナの鏡	1071	15	16	キャッスルエクセレント	555
7	7	ディープダンジョン 魔洞戦紀	934	17	17	悪魔城ドラキュラ	470
8	8	たけしの挑戦状	829	—	18	エスパードリーム	425
9	9	ドラえもん	799	—	19	グーニーズ2	412
10	10	火の鳥 我王の冒険	785	20	20	グラディウス	362

お買い物に便利

新作ゲームクロスレビュー

このページってメーカー側からは嫌われているとばっかり思ったらそうでもないらしい。誰もが真の評価を望んでるのだ！

評論家 / 作品	東府屋ファミ坊	水野店長	森下万里子	ガスコン金矢
	 X68000を買っちゃったんだよね。うーん、美味な食物は当分の間おあずけかなあ。	 ラッコとかパンダとかもいいけど、ヤギとカロバとかも、私はけっこう好きだ。	 毎年春になると、すっごくオシャレしたい気分になっちゃうのです。今がそう！	 アスキーネットMSXに加入している人はMSX00160へ、電子メールください。
花のスター街道  ビクター音産 5300円 カートリッジ 3月20日発売	**4** 芸能界うんぬんの設定だけど、中身はごく普通の横スクロール型アクションゲーム。隠れキャラもいっぱいあって、『ゲゲゲの鬼太郎』、『スーパーマリオ』の変型かな、という感じ。ただ、2人のキャラを繰るってのは新しい。	**5** ひとりでふたつのキャラクターを同時に操作しなくちゃならないっていうのがね、面白いって思う人もいれば、反対に、メンドー臭いの！　って思う人もいると思うのね。そこがこのゲームの面白さの分かれ目なのね。	**6** ふたりを一緒に操作しなくちゃいけないから、とっても大変！落とし穴はいっぱいあるし、敵はいきなり出てくるしで、すぐやられちゃうのね。ゲームのおもしろさを知る前に、ゲームの難しさを知っちゃったのです。	**5** 『ミッキーマウス』や『タッチ』もそーだったけど、このゲームもふたりを同時に操作するというところがポイント。スターになるのが目的という発想は面白いが、結局、フツーのアクションゲームになってしまったよーだ。
ダーティペア  バンダイ 3300円 ディスクカード 3月31日発売	**4** 昔からのファミコン界の王道である、横スクロール型シューティングゲーム。それにしても、ちょっとむずかしすぎるね。プレイヤーをしめつけさえすれば、いいってもんじゃないしね。適切なバランスが欲しかったな。	**5** コンティニューがついているからいいけど、そーと一死なないと先へは進めない。何度も死んじゃうとモーイヤ！　って気分になるけど、シーン2になるとちょっと雰囲気が変わって落ちつく。でも、難しいんじゃない？	**7** 本当は主人公のケイとユリが華麗に立ち回らなくちゃいけないのに、もう難しくって万里子がやるとすぐやられちゃうのです。ゲームの上手な人にはやりがいがありそう。それとグラフィックがキレイ。階段がリアルなの。	**6** 横スクロールのシューティングゲームから研究所に入るとアクションRPGになる。研究所内部のRPGはけっこー楽しめるけど、そこに行きつくまでのシューティングが少々タルい。もちろん、ふたり同時プレイが楽しめるよ。
ファミリージョッキー  ナムコ 価格未定 カートリッジ 4月下旬発売	**8** 競馬として考えれば、かなり不満や疑問が残るけど、単なるゲームとして割り切るなら、相当に楽しめる。とくに同パターンのゲームが氾濫している昨今、こういった新種のゲームの登場は嬉しい。カンフル剤だね。	**7** 人生はギャンブルなのだ。ギャンブルは、人生のいたるところにある。賭けごとを否定してしまうことは、実はとても意味のないことだったりする。でも、『ファミリージョッキー』はギャンブルじゃないから安心してね。	**8** とても難しいけどとてもおもしろいゲーム。ただ競走するだけじゃなくて、馬を成長させたりファミリーモードを取り入れたりで各レースに思い入れをもたせているあたりがニクイのよね。やるほどに引きこまれちゃう！	**8** ペース配分が難しく、ゲームとしてもかなり楽しめる。H編集者などは賞金を3億円もかせいで、ゲーム中とはいえ、うらやましい。ただ、ファミリーモードは自分の名前を登録するよーにして欲しかった。欲ばりかな。
森田将棋  セタ 5500円 カートリッジ 4月14日発売	遊んでいないため、評価を見送ります。	**8** 私の場合、将棋も囲碁もオセロもマージャンも、すべて弱い。頭もワルいんだけど、なんつってもアキっぽいのがいけないんだと思う。こんなことだと、脳ミソのシワがなくなって、すぐボケが始まっちゃうんだろうね。	**8** この前の『囲碁』同様、初心者の万里子はまず学習モードからやり始めました。じっくりと時間をかけて取り組むゲームですね。操作が簡単なのがいいな。お父さまやおじいちゃまたちにも、十分楽しんで頂けそうなソフト。	**8** 森田さんの作った将棋だから強いはず……の期待どおりの出来ばえだ。機能も豊富で、手順をすべて覚えていて、ビデオのように早送りや巻き戻しもできる。レベルは3段階から選べ、かなり楽しめる将棋ソフトだと思う。
愛戦士ニコル  コナミ 価格未定 ディスクカード 4月下旬発売	**6** 相変わらず、コナミ色の強いタテスクロール型シューティング。『謎の壁』で話題になった立体的な(影のついた)キャラクターが、このゲームでも採用されている。ありふれたパターンのゲームだけど、そこそこは楽しめるよ。	**8** 画面だけ見ると、『エスパードリーム』とか『キングコング2』とかと、すごーくよく似ている、と思う。そんな気がする。あんまし似てないかもしれないけど、まちがっちゃう人もいるかもしれない。いつものコナミさんだ。	**7** グラフィックとサウンドがとてもいいですね。ゲームそのものには、これといった特徴はないんだけど、オープニングのおもしろさとグラフィックやサウンドにつられて、ついついやり込んじゃうところがあるようです。	**7** さすがにコナミの作ったゲームだから、動き、操作性に問題はない。グラフィックもきれいだ。ただ、『謎の壁』から抜け出したよーな敵キャラ＋『キングコング2』の背景って感じで、もうひとつインパクトが欲しかったなァ。
今週はこれを買え！	一風変わったゲームを求めている人なら『ファミリージョッキー』、コナミファンの人なら『ニコル』、おこずかいのない人は見送り。仕事の関係で『将棋』をプレイできなかったのが残念です。	またこーゆーゲームなの？　とか言いながらも、コナミさんのゲームには楽しませていただいてます。MSX2のゲームも面白いし、コナミさんはエライと思います。やっぱ『ニコル』だね。	万里子、競馬はまったくわからないんだけど、『ファミリージョッキー』は別。大勢でワイワイ騒ぎながらゲームしたら、すっごく楽しいんじゃないかなー。今回の万里子のオススメはこれ。	将棋が好きなら、『森田の将棋』。買っておいて損のないソフトだと思う。将棋に興味がなければ、『愛戦士ニコル』が無難な線だろう。コナミのゲームは総合的な技術力が高く、安心して買える。

※数字は10点満点の総合評価です

SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは？　問題点は？　独自の視点で鋭く迫るソフト批評です。

タジリのレビュー



●BGM作曲ソフト

平和な音世界がある日崩壊した。音世界の次元を支配していたサウンドモニュメントから音符が漏れ出したのだ。漏れ出した音符に群がる数多くの敵たち。そこで音の戦士オトッキーは敵たちと戦いながら、漏れ出した音符を拾い集めなければならない。それゆけオトッキー、音世界に平和を！

音符の国からこんにちは

音楽は好きだ。雑食性とでもいうのだろうか。歌謡曲、インディーズ、クラシック、割となんでも聴くほうだ。当然浅い。

ところが、僕がクラシックを聴くようになったキッカケというのが、実はゲームに関係があるのだった。ウソみたいだけど本当。

ビデオゲームやファミコンソフトのゲーム中に流れるバックグラウンドミュージックには、昔からクラシックが多く使われてることを知っているだろうか。なぜかというと、音楽には著作権があるから、たとえビデオゲームのバックグラウンドミュージックに使う場合でも、その使用料を払わなくてはならない。しかし、著作権は数十年たつと（たしか死後50年くらいだったような気がする）消失してしまうため、そのあとは誰でも自由に心ゆくままに、著作物だった音楽などを使うことができるのだ。つまり今となっては著作権の存在するものが、ほぼない

に等しいクラシックミュージックの分野は、無料で引用できる上質上等の音楽の宝島のようなものなのだ。そのため、ビデオゲームのバックグラウンドミュージックにはクラシックからの引用やアレンジが多い。

それで、中学３年ぐらいの頃、仲のいい友達と日課のゲームセンターがよいをしていて、日本物産（ニチブツ）の『クレイジークライマー』と出会った。偶然にもクラシック狂のその友達が、ワープ用の赤い風船が登場するシーンで、「ああ、ここのシーンの曲はパッヘルベルの『カノン』だね」と教えてくれたのが、まさにキッカケとなっているのである。赤い風船のシーンの美しい調べ……、今でもゲームの音楽の中でもっとも印象に残っているもののひとつだ。

それまですすんでクラシックなど聴こうとしなかったのに、友達のウンチクのひとことがレコードをわざわざ買って聴かせることになった。あれ以来機会があると、ちょくちょくレコードを買って聴いたりするわけだ。

ところが、そういったクラシック多用のビデオゲーム音楽の経緯も、何年かたって変わってきた。ゲームがただ単にプログラムの塊ではなく、キャラクターや音楽、シナリオの結集で生まれるアーティスティックなモノだと考えるヒトや会社がでてきたからだ。したがって音楽もビデオゲーム用にオリジナルが作曲されるよう

オトッキー♡の3モード

ゲームモード



これは一番普通のモードで、通常のアクションゲームとしてプレイすることができる。最後に巨大な敵も出てくる。

BGMモード



ゲームモードとほぼ同じだけど、オトッキーが無敵で、自由にBGMの音色を変えたり、録音したりして遊べるのだ。

ミュージックモード



このモードはなんと自分の思った音を入力して作曲することができる。これでキミもリッパな似非ミュージシャン。

ゲーム音楽を創る

音色は30種類も

ディスクシステムの中にあるもうひとつの音源システムのおかげで、30種類ものいろいろな音が出るようになっている。なんというぜいたく。キミの好みの楽器の音はどれだ？

①ORGAN	オルガン	⑪NOISE 2	ノイズ 2	㉑BASS	ベース
②EPIANO	エレピアノ	⑫NOISE 3	ノイズ 3	㉒OBOE 2	オーボエ 2
③CLAVI	クラビネット	⑬GUITAR	ギター	㉓PICCOL	ピッコロ
④VIOLA	ビオラ	⑭ACCORD	アコーディオン	㉔SINEWV	サインウェーブ
⑤MOKKIN	モッキン	⑮MUTE	ミュート	㉕EPIAN 2	エレピアノ 2
⑥BRASS	ブラス	⑯VIOLIN	バイオリン	㉖ORGAN 2	オルガン 2
⑦OBOE	オーボエ	⑰CELLO	チェロ	㉗STLDRM	ステールドラム
⑧PIANO	ピアノ	⑱PZICAT	ピチカート	㉘ORGAN 3	オルガン 3
⑨CLRNET	クラリネット	⑲OCARIN	オカリナ	㉙VIOLA 2	ビオラ 2
⑩NOISE 1	ノイズ 1	⑳TEKKIN	テッキン	㉚BIRD	バード

になった。今ではファミコンソフトでもほとんどがゲーム用のオリジナル曲が入っている。

〝音楽拝借〞の時代から〝音楽自給〞の時代へ、ということか。では、今後ゲーム音楽はどの方向へ行くのだろう。その答えの一部をアスキーの『オトッキー』が持っているような気がしてならない。

『オトッキー』はファミコンソフトの中で、画面のみてくれ以上に変わり種のソフトに見られている。それは、『オトッキー』がゲームと音楽の融合をテーマにしているからなのだが、これがなんとも言えない不思議なソフトなのである。

バックに流れる音楽はリズムしかかなでておらず、ショットボタンを押すと主人公オトッキーの移動している方向に対応した音が鳴る。これが、いくら連続して押しても、不規則に押しても音程が狂うことなく、リズムに合った音楽の旋律っぽく聞こえてくる。もちろん、『オトッキー』の発射する弾と音は必ずシンクロしているので、無意識にプレイするうち誰もが即興音楽を作り出し、かつそれをバックグラウンドミュージックにしながら遊び続けることができるのだ。奇妙なシンクロ(同期)が耳と指を刺激して、クセになり、やめられない。

だが、『オトッキー』をファミコンソフトというトータルな見方で評価した場合、ゲームデザインの構成よりもアイデアが先行しているせいかいくつか気になる点がある。

たとえばそのひとつに挙げられるのが「敵に近くまで迫られたとき逃げることができない」こと。『オトッキー』の動くスピードより敵のスピードの方が速いため、ゲームビギナーは敵に接近されてしまうと、逃げ切れずすぐやられてしまう。『オトッキー』は自分自身が移動している方向にしか攻撃できないので、逃げながら撃つことができないからだ。

これもゲームをやり慣れた人なら、逃げずに弾を撃ちつつ、敵に突っ込んでいくボディアタック的な玉砕戦法で、うまくプレイするだろうけど、普通の人にはちょっと勇気のいる戦い方だ。

もうひとつ気になったのは、1ラウンドの構成のしかたが平坦になってしまったこと。これが残念でならない。なにも1ラウンドの中に、起承転結のすべてを詰め込め！ とまでは言わないが、何分間ものあいだ、無機質な形をした無機質な動きをする敵達と、一本調子にただ戦い続けて、親玉キャラクターを倒したら、ハイ、次のラウンドへ…… ではあまりにも哀し過ぎるではないか。いわば退屈しのぎにプレイすることも多いファミコンで退屈しては「ミイラ捕りがミイラになる」そのものだ。

以上のような点も、原因はすべて『オトッキー』というソフト自体が、アイデア先行で開発されたゲームだからではないか。せっかく素晴しいゲームアイデアがひらめいたといっても、そのアイデアだけで、おもしろいゲームソフトが成り立つことはありえないと思う。いいゲームは、それこそ無数のすぐれたアイデアが1本の鎖のようにからみ連なって構成されていることが必要なのだ。

実際の話、ここ数年間で「ヒットゲーム」の評価を受けたビデオゲームを思い返してみて欲しい(広告の効果があるファミコンソフトを除く)。おそらく、どのゲームもそのデザインを数十の細かいアイデアに分解できて、各要素はひとつの単純なゲームとして成立するだろう。『オトッキー』は、そのアイデアが非常にすぐれていておもしろいモノだけに、もっといろいろなアイデアを合成して育てていくことが望ましかった。

最近は、ゲームを素材にした音楽も比較的注目され、細野晴臣の『ビデオゲームミュージック』以降、何枚もゲーム音楽集などがリリースされている。人気もそこそこ良いようだ。

『オトッキー』は、そんなゲーム音楽活性化の中で、これからのゲーム音楽の進む道のひとつを提示してくれたといえるだろう。

■評：田尻智(ゲーム評論家)

■(株)アスキー
■3500円(ディスクカード)

音符の親分



ゲームモードで敵たちと戦い、どんどん先へ進んで行く……、するとどうだろう。画面いっぱいの大きな音符のオバケが登場するのである。こいつを倒せばそのラウンドは終わるけど、結構強いぞ。

「オトッキー」地方の
ソフト天気速報

項目＼速報官	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲエセン上野	タジリプロ
明かるさ	⛅	⛅	⛅	⛅
大衆性	☁	⛅	☁	☁
印象	☁	⛅	☁	⛅
奥行き	🌧	☁	☁	🌧
総合	☁	☁	⛅	☁

※評価は ☀ ⛅ ☁ 🌧 ⛄ の5段階に分かれています。



昨年暮れに発売された『ファミリースタジアム』。毎月数十ものゲームソフトが出ては泡のように消えてゆく。そんな寿命の短いソフトの中で息の長い人気を持っている『ファミスタ』の魅力は何なのか!? いつものソフトウエアレビューとは趣向をかえて『ファミスタ』にせまってみよう。これだから好きなんだレビューの開幕、開幕。

もうひとりの自分がひとり歩きするゲーム

今、また何故「ファミスタ」なのか!?

〔表Ⅰ〕

ファミ通TOP30

トップで初登場

No. 3（2月6日号）	1位8700
No. 4（2月20日号）	4位1598
No. 5（3月6日号）	3位2336
No. 6（3月20日号）	2位1832

わたし、はっきりいって『ファミリースタジアム』が好きです。1日5試合、試合を申し込まれたら断わらないというのが、わたしのモットーですからね。♬ダダダダッダダ。ダダダダッダダ♬っていうオープニングの曲を聴いただけで、わたしダメです。仕事をさておいてもコントローラーに手が伸びているんですよね。この曲を聞くだけで本能的な闘争心がふつふつとわいてきて「よっしゃ。いっちょやったろかい」と思ってしまうんです。自分じゃないもうひとりの自分に変わっちゃてるんだよね、怖いことに。ホームランを打てば右手を高く突き上げるし、エラーをすればコントローラーを叩きつけるしの大騒ぎ。だから2人プレイで負けた時はタイヘン。わたしなんか弱いナムコスターズ相手に9連続三振させてコールド勝ちしなけりゃ腹の虫がおさまらないもんね。

わたしをこれほどまでに狂わせる『ファミスタ』の魅力って一体何なのでしょうね!?

ふと、わたしはあることに気づいた。『ファミスタ』には〝いじめ〟の構造があるんですよ。このゲームを初めてやる人にとって、野手を動かして打球をとることは不可能に近いんだよね。打撃は『ベースボール』(任天堂)をやったことのある人ならなんとかなるけど、守備は難しいもんね。守備の優劣が試合を大きく左右するんだよね。

なぜ『ファミスタ』が〝いじめ〟の構造を持っているのか具体例をあげて説明しよう。まず〝ファミスタ経験者〟が初心者を相手にするときは、必ず手加減して相手をおだてること。で、初心者が初めて外野フライをとって喜んでいるころから、本領を発揮するのだ。もう情け容赦なくコテンパンにやっつけてコールド勝ちを収める！ ただただ、茫然とナムコスポーツの画面を見つめている初心者にこういうのだ。「しかたないよ。は・じ・め・てなんだから」と。このせりふはできるだけゆっくりと慈愛に満ちた笑顔でいうと、相手に与えるダメージは大だ。そのとき忘れちゃいけないのは相手の肩に軽く手をのせることだね。ポン、ポンと叩くのも効き目がある。

いっけん陰険な〝いじめ〟のようだけど単なる〝いじめ〟じゃない。「俺も前は弱かったのさ。おまえも頑張れよ」っていう優しさがこの〝いじめ〟には含まれているんだな。そこが『ファミスタ』の奥深いところなんだよ、うん。

でも負けた初心者はそんなことまで気が回らない。悔しさのあまり、さっそく『ファミスタ』を買って、徹夜でナムコスターズ相手に勝とうと躍起になってるんだよね。この〝いじめの輪〟が全国に波及することでロングセラーになった、とわたしはにらんでるんだな、これが。

スポーツもののゲームソフトのよさっていう



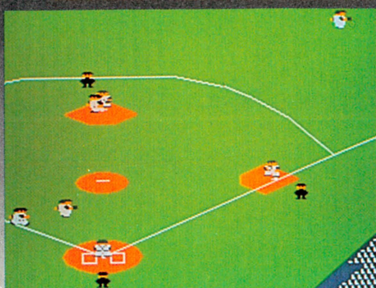
イヤーおなつかしい。『ベースボール』やりたさにファミコンを買ったもんだ。



軽快な音と同時にこの画面になる。緊張のあまり手のひらに汗がにじんだね。

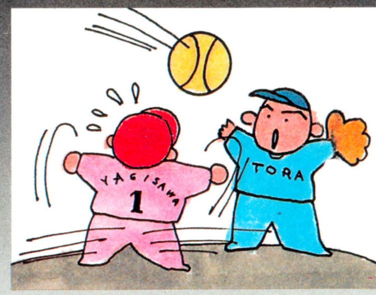
悪魔の囁きが聞こえる……

A図 **相手のすきをつくヤツ**



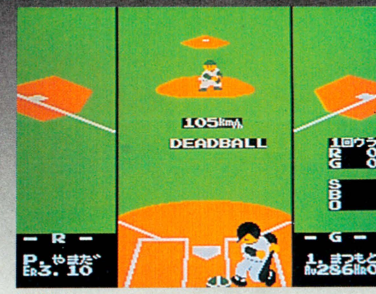
相手がホッとしてる間に走る。精神的ダメージを敵に与えるが、その後、口をきいてもらえなくなる。

B図 **捨て身の作戦**



捕球しようとしている野手の前でうろちょろする。初心者には効果大だが何ともいじましい姿である。

C図 **損して得とれ**



強打者にはデッドボール。ホームランよりはましだね。球があたった時の相手の表情も観察しよう。



のは2人で楽しめるところにあるよね。相手がコンピューターでなく人間でやるところに、その人その人の味ってやつがでてくるんだ。『ファミスタ』もそう。同じチームなのにプレーする人によって、全然変わっちゃうんだよね。同じなのは勝ちたいっていう気持ちだけ。わたしなんか、人になんと思われてもいい、勝ちたい、勝ちたいの一心でプレーしてるもの。

わたしみたいな人にとって『ファミリースタジアム』っていう響きには、魔性の香りが漂ってるんだよね。悪魔にとりつかれたような〝極悪非道的ファミスタ術〟をこれから読者のみなさんに伝授いたしましょう。

『ファミスタ』でどうしても勝ちたいてなると、心を鬼、いや悪魔にしてプレーしなきゃならない。こんなことしたら相手に悪いな、と思ったら、その勝負は負け。そこでまずは〝相手のブラインドをつけ作戦〟だ。

A図(エイズじゃないよ)を注目してほしい。相手は1塁か2塁ランナーをアウトにしてホッとしている。うまい具合に3塁ランナーの姿は見えない。そこを狙うわけ。成功すれば相手に戦意喪失させちゃうくらいのショックを与えるはずだ。このときの注意としては、Aボタンを叩いているのを知られないようにすることだ。

次のB図は情けなくてあまり紹介したくないのだが……。勝負を最後まであきらめない人におすすめだ。内野への凡フライのとき、打球の下にはいろうとす野手の前を行ったり来たりして、邪魔する作戦だ。まさに溺れる者、藁をも摑むって感じだね。ご愛敬のつもりでやってみてくれ。

C図。これはきたない！〝おちあい〟や〝ばあす〟などの強打者とは勝負せずにデッドボールで歩かせちゃう。フォアボールだとピッチャーの体力が減るので、1球でしとめるのがみそ。

他にもエラーのようにみせかけてランナーを走らせ、例の速い送球（✚ボタンの投げたい方向とAボタンを同時に押す）でアウトにするという手もある。でもこの同時に押すタイミングってゆうのがけっこう難しいんだよね。へたするととんでもない方向に送球しちゃうこともあるから日頃の練習が必要。このとき、攻撃する側は積極的に次の塁へ走るようにしよう。

要は相手のスキをつくっていうこと。これは本当の野球でもいっしょだよね。だって野球用語には塁を盗んだり（盗塁）、ランナーを刺しちゃったりと物騒な言葉が多いもの。

また、勝つためには自分のチームのメンバーをよく知っておく必要がある。スターティングメンバーが一番いい打順というわけじゃないからね。ちなみにわたしはいつもレイルウェイズで試合してるけど、右の表の打順でやっている。

去年のファミ通リーグ戦では最下位だったわたしも、いろんなきたない手を使いながら勝てるようになった。人から〝悪党〟、〝恥知らず〟とののしられ、さげすまれようとも、勝利の喜びにはかえられないのだ。

〔表II〕

おおいし
まつなか
でびす
ぶうま
いしみね
やまもと
かねむら
ふくもと
やまだ

こんなにも好きな『ファミスタ』なんだけど、納得いかないことも多いんだよな。たとえば、外野からの返球がコロコロとバックネットまでころがるときには本当に腹立つよ。また、あきらかに外野フェンスをこえてないのにホームラン、なんていうのもある。おもしろさは七難隠すていうから（いわないって）目をつぶるけどね。

自分でデータを入力できたりする『ファミスタII』が早くできないかなと思うこのごろです。

評／カメラマン八木沢（現在リーグで5位）

■ ナムコ
■ 3900円（カートリッジ）

『プロ野球ファミリースタジアム』地方の
ソフト天気速報

速報官／項目	東府屋ファミ坊	水野店長	ゲヱセン上野	カメラマン八木沢
明かるさ	☀	☀	☀	☀
大衆性	☀	☀	☀	☀
印象	☀	⛅	⛅	☀
奥行き	☀	☀	☀	☀
総合	☀	☀	☀	☀

※評価は ☀ ⛅ ☁ ☂ ⚡ の5段階に分かれています。

堀井雄二がゲーム作りの秘話を公開っ!!

『ドラゴンクエス

空前の超ウルトラ大ヒットゲームとなった『ドラゴンクエストII』。その異様な人気の秘密は、いったいどこにあるのか。今回は、『ドラゴンクエストII』のシナリオ（ストーリー、キャラデータ、会話データ、マップデータなどすべて）を製作した堀井雄二氏にターゲットを当て、その真髄にせまってみたいと思う（なお、㊙生原稿1～7はいやがる作者、堀井雄二氏をむりやり説得して掲載させて戴きました。とくに重要な部分は、見えずらくしていますので、なるべく見ないようにしてください）。

パーティープレイ採用がまず最初に決定された

『ドラゴンクエストII』が、ひと月遅れでやっと発売になった！

この原稿が本に載る頃には、もうかなりの人たちが解き終えているかもしれない。

まずは、ありがとうございます。

おかげさまで『ドラクエII』は発売日に行列ができるなど、かなりの話題にのぼり、実際にゲームをした人たちから返ってくる反響も、なかなか好評のようです。

——と、これは今だからいえるセリフであって、じつをいうと、発売前日まではスタッフ一同、かなり不安だった。

というのも、IIはパーティープレイの要素をとり入れたため、操作がIよりもめんどうになってしまっているし、キャラクターによって使えない武器や防具があるとか、装備の概念を理解しなくてはならないとか……。

パソコンのロールプレイングでは当たり前のことだけど、ファミコンユーザーがいったいどこまでついてこられるか？

ヘタをすると、めんどくさい！ と投げ出す子供が続出しないかと、かなり不安だったのだ。

では何故、その不安を抱いてまで、パーティープレイをとり入れたのか？

話は『ドラクエII』の企画がスタートした昨年4月まで逆のぼる（Iの発売は昨年5月。なんと！ ゲームが4月初旬に完成、その製品化発売を待たずして、IIの企画に突入したわけである）。

いうまでもなく、初代『ドラゴンクエスト』は、ファミコンユーザーというRPG未経験者にむけた入門用ゲームであった。

このゲームを足がかりに、多くの人々にRPGの魅力を知ってもらい、その段階を経て、より高度なRPGに挑戦してもらおうという意図が、スタッフ一同にあった。

とすれば、次の段階としてのIIは、やはりパーティープレイでなくてはいけない。

なぜなら1対1の戦闘は理解しやすく入門用としてはもってこいだが、半面、どうしても戦闘が単調になってしまうという宿命にある。

戦闘が単調だと、レベルをあげるという作業は苦痛でしかない。

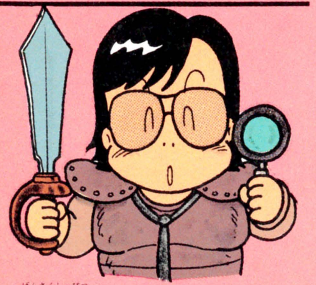
複数対複数にすれば、それだけ戦闘がバラエティーに富み、いろんな作戦が必要になってくるのだった。

なかには、これを「めんどくさい」と思うプレイヤーもいるかもしれない。しかし、RPGに魅せられた人には、その「めんどくささ」が「楽しさ」につながるはずだ。

パーティープレイ採用が決定した！

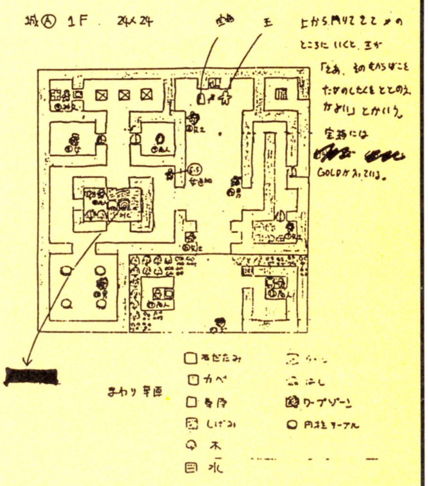
PROFILE

堀井雄二



本職は漫画の原作執筆＋フリーライター。しかし、4年前にパソコン（PC-6001）で『ポートピア連続殺人事件』を発表してからは、ゲームシナリオライターとしての活動も始める。主なゲームは、『ドラゴンクエスト』、『軽井沢誘拐案内』、『オホーツクに消ゆ』など。

㊙ 生原稿 その1
ローレシア城デザイン



黒く消してあるのは、開発段階でカットされた部分。何度も何度もシェイプアップされていくわけだね。

メイキング オブ ドラゴンクエスト

MAKING OF DRAGONQUEST II 裏話・前編

ト II』ができるまで



文/堀井雄二
イラスト/土居孝幸

パーティーは3人 経験値は24ビット！

パーティープレイが決定してから、さらに細かな打ち合わせに入る。

会議のメンバーはIのチームとまったく同じ。

チュンソフトの中村光一くん、そして安野くん。ボクの友人でログインで執筆していたこともあったデューク宮岡くん。エニックスの千田さん。そしてボク。

この誰もがRPGには一家言を持っていて、しかも皆、恐ろしく頑固者ぞろいである。

意見が2分するなどまだいいほうでヘタをすると5分し、ちょっとしたことで4、5時間以上も大議論することなどはざらなのだった。と、これは余談。

ともかくパーティープレイが決定して、パーティーを何人くらいにするかを話し合う。

これには、画面表示の問題もあるし、復活の呪文（パスワード）の長さの問題もからんでくる。

というのも、例えばパーティーが5人いるなら、その5人をすべて画面上に表示したかった。

パソコンゲームでは5人いても画面上では1人が代表して移動するなどのシステムがよくあるが、それはパソコンユーザーだから許されるのであって、ファミコンユーザーには許されないと判断したからだ。

モンスターにしても、8匹いるならそのすべてを見せ、やっつけるたびに1匹ずつ消してゆきたい。

1対1の戦いから、いきなりパーティープレイにしたわけである。せめて〝見た目〟でもそれがわかるようにしなければ、あまりに不親切というものだ。と、こう考えたわけ。

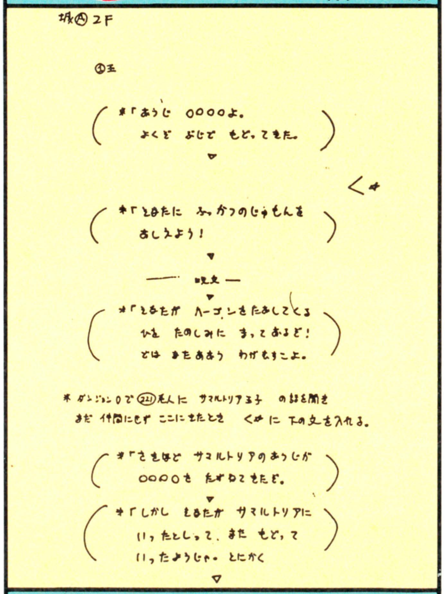
で、画面表示には当然ファミコンのハードの問題がからんでくる。

ファミコンのスプライト※注1は横に8つ（『ドラクエ』のキャラの大きさなら4人ぶん）が限界なのだ。それ以上並べると9つめが消えてしまう。

消える所をまわしてチラつかせるという方法もあるが、あまりチラつくとやっぱりしんどいであろう。

ということを考え、パーティーは3人とした。3人であれば、横に並んで町の人に話しかけても合計4人だから表示可能である。

㊙生原稿 その2
ローレシア城2階〜王様



城A 2F

①王

＊「おうじ ○○○○よ。
よくぞ ぶじで もどってきた。
▽

<＊

＊「そなたに ふっかつのじゅもんを
おしえよう！
▽

— 呪文 —
▽

＊「そなたが ハーゴンを たおしてくる
ひを たのしみに まっておるぞ！
では またあおう わがむすこよ。

＊ダンジョン0で(221)老人に サマルトリア王子 の話を聞き
まだ 仲間にせず ここにきたとき <＊ に 下の文を入れる。

＊「さきほど サマルトリアのおうじが
○○○○を たずねてきたぞ。
▽

＊「しかし そなたが サマルトリアに
いったとしって、また もどって
いったようじゃ。とにかく
▽

王様のメッセージ草稿だ。横は18字で4行まで。こうやって会話データができていくのだ!!

※注1：ファミコンゲームでは、動く可能性のあるキャラクターは〝スプライト〟という方法を使って、定義している。※注2：8ビットで1バイト。ファミコンの計算の単位だ。1ビットでは〝0〟か〝1〟の2種類の表現しかとれない。

限られたメモリをどう割り振るか？

で、3人とした場合の『復活の呪文』の長さを試算する。

Iでは経験値を6万5千（16ビット）※注2で切っ

ゲーム前半のサマルトリア城。発売バージョンでこそ比較的近い場所に置かれているが、開発バージョンでは、もっと別の位置にあったのだっ!!



てしまったが、レベル設定がかなりキツかったので、今回は24ビットあてることにした。

ゴールドは前回どおり16ビット。さらに持っているアイテムも覚えておかなければならない。

例えばアイテムが63種類あるとすれば、1人8つまで持てるとして、これに必要な入れ物は6×8＝48ビット。

そして4文字の名前に24ビット。

合計112ビットで、これが3人ぶんだから336ビット。復活の呪文に使用する文字は64種類（6ビット）だから単純計算すると、これだけで56文字になってしまう。

しかも、これプラス、装備しているかどうかのフラグや、各種ストーリー上のフラグ、そしてチェックサム※注1などなど、とてつもなく長いものになってしまうだろう。

これは、あんまりである。

というわけで、例によって中村くんがあらゆる手を駆使し、最短19文字、最長でも52文字におさめることに成功した。

どーして56文字以上のものが19文字になってしまうのか？

これには理由がある。

Iでは1人ぶんを操作していたのにIIではいきなり3人、というのも、コマンドがかわっていることもあり、あまりにとまどうのじゃないかと、まず1人の操作に慣れてもらい、次に2人、さらに3人と、段階を踏む方法を考えていたわけ。

それが、仲間を見つけるというストーリーになってしまったわけだが、1人のときは1人ぶんの復活の呪文でいいじゃないか。

で、人数が増えると呪文も長くなってゆく、というように、こっちも段階を踏むものにしたわけ。

と、いろいろあったが、3人パーティーということに落ち着き、次に戦闘や移動モードのシステムの打ち合わせ。

さらに、イベントなどの特殊効果（各種アイデア）が実現可能かの検討、などを煮つめてゆく。

それが終わると、いよいよメモリマップの試算である。

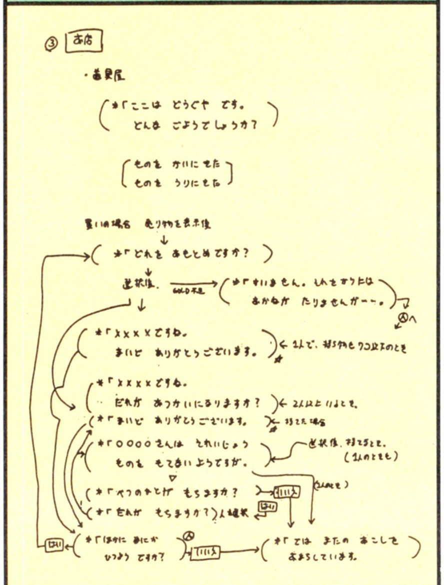
「今まで話したことを実現するにはプログラム※注2××Kは欲しい」と中村くんがいえば、キャラをデジタライズにする安野くんが「モンスター用に××Kは必要だと思う」と主張。

ボクはボクで、「マップやセリフデータとして××Kはもらわないとね」

限られたメモリをどう割り振っていくか？

それはあたかも、国会の予算委員会の様相を呈してくるのだった。

秘 生原稿 その3 道具屋での会話進行

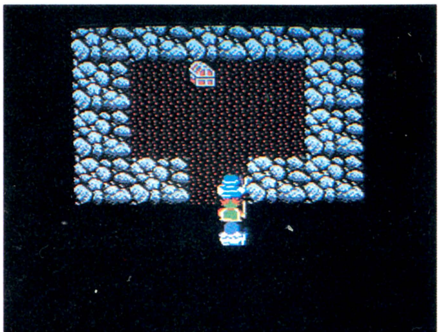


一見きたない原稿にみえても、プログラマーにわかりやすい書きかたが一番。これなんか典型的だね。

シナリオメイキングがついにスタートしたぞ

システム、メモリマップが決定されると、いよいよ作業はシナリオとプログラムの分業態勢へと入ってゆく。ここに至ったのが企画をスタートさせてからからおよそ2ヵ月後、去年の7月初旬頃だったろうか。

その時点を境にして、それまでの会議につぐ会議が一転し、シナリオに関するデータを作製してはプログラム担当の中村くんに渡すという作業が開始される。



ダンジョンのなか。「ドラクエII」では、ダンジョンが重要な役割をになっている。迷いやすく、しかし親切なマップというのは、実に作りにくいものだ。

ちょっと話がそれるが、最近、人に「ゲームのシナリオって、いったいどういうふうに書くんですか？ あらすじだけを書くんですか？ それとも、プログラミングのソースリストまで書くんですか？」

などという質問をよく受ける。

これが映画などのシナリオだと、どういうふうに書かれているか想像できるけど、ゲームのシナリオとなると具体的にどういうふうに書かれているのか想像できないので、ぜひ知りたいというのだ。

単に好奇心で聞いてくる人もいるし、なかには「もし自分にもできるようなら、やってみたい」という気持ちで聞いてくる人もいる。

今、この原稿を読んでいるキミたちのなかにも、「将来、ゲームのシナリオライターになりたい」と思っている人がいるかもしれないので、そんな人たちのために、シナリオ部分の作業工程を具体的に書いてゆこうと思う。

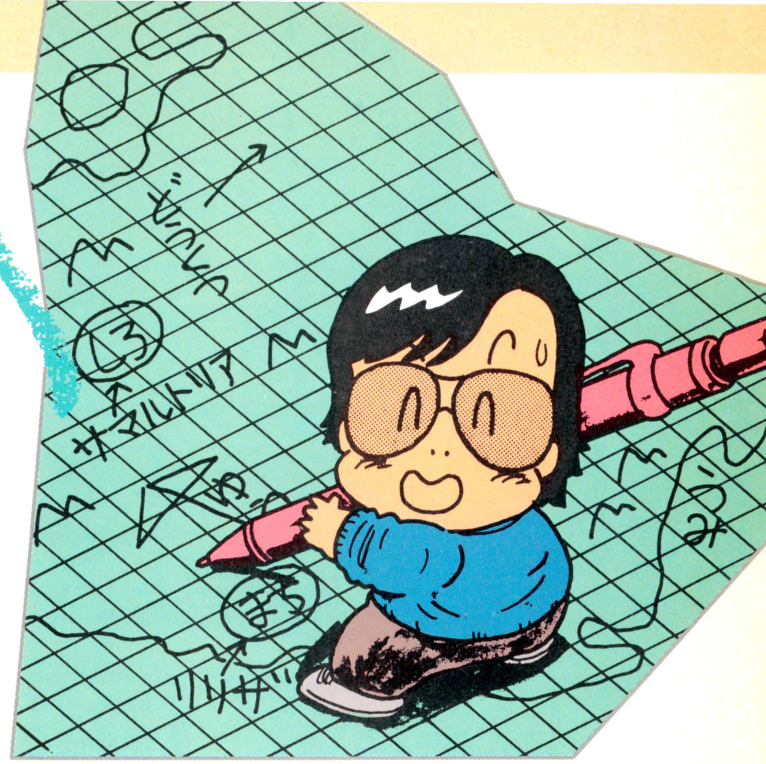
もし、これを読み、「ああ、ゲームのシナリオって、そういうふうに書くのか。それならボクにもできそうだな」

と、思えてもらえたら幸いである。

まずシナリオをなにに書いているかというと、ボクの場合、A4の5ミリ方眼紙を使っている。



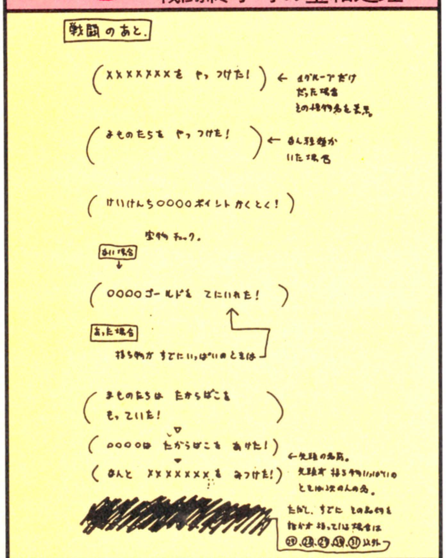




人々のセリフなど普通の原稿用紙でもかまわないのだけど、マップやデータをかくこともあるので５ミリ方眼紙が使いいいのだ。

セリフは原稿用紙に、マップは方眼紙に、という方法もあるが、それだと紙のサイズや質が違って、整理のとき美しくないので、セリフなども同じ方眼紙に書くようになったわけ。

㊙生原稿 その４
戦闘終了時の宝箱処理



これは戦闘ルーチンの一部。プレイヤーの持ちものがいっぱいかどうかで、異なった処理がされるのだ。

メインの地上マップのラフコンテから作成！

というわけで、シナリオづくりが始まった。

シナリオづくりのメインスタッフはボクとデューク宮岡くん。

まず、モンスターのラフコンテを作製する。これは本当にラフコンテで、モンスターデザインを担当する鳥山明氏にイメージを伝えるためのものである。そんなわけで、このときまだ、モンスターの正式名称も、強さなどのデータも決まっていない。

それらは後日、鳥山くんのほうから絵があがってきたとき、実際にモンスターの絵を見ながらイメージし作製することにした。

モンスターデザインを発注したあと、マップの作製に入る。

いうまでもなく、おおまかなストーリーはすでに頭のなかにできあがっている。

そんなものいつつくったんだ？ と思うかも知れないけど、「おおまかのストーリー」というのは、いわゆる「あらすじ」のことで、これは映画やマンガのあらすじを考えるのと、ほぼ同様の頭のなかの作業である。これについての工程は省かせてもらった。

ドラマのあらすじをどういうふうに思いつくのか？ その方法論を説明しろといわれても、ちょっとむずかしいであろう。

また、そんな方法論など説明しなくても、誰でもお話のあらすじなど考えられると思う。

問題は、その「あらすじ」を、どういうふうにしてゲームのシナリオにしてゆくかなので、今回はそっちの部分をメインに書いてゆきたい。

話がそれた。

マップの作製である。

まず、メインのフィールドマップのラフコンテを作製する。

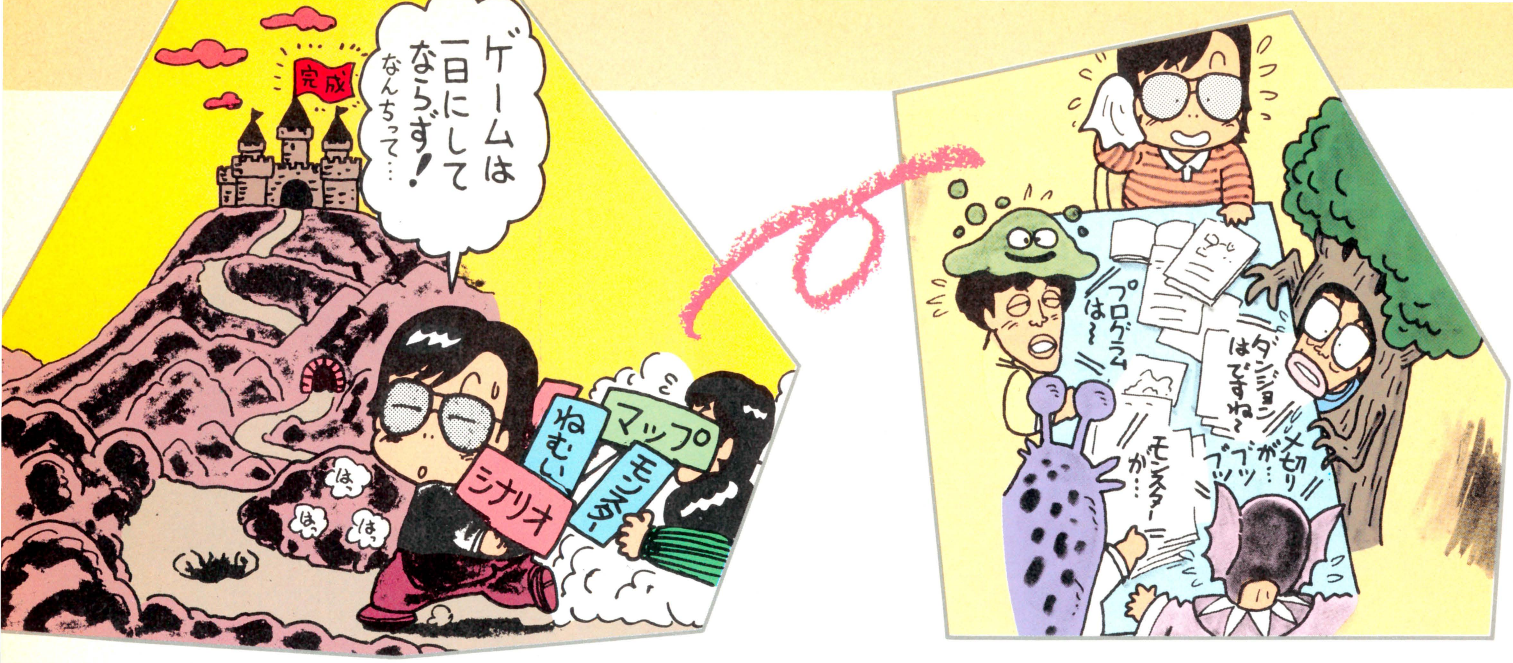
これは白地図みたいなもので、これに城や町、洞窟、塔などをかきくわえてゆく。

そして頭のなかにあるストーリーに合わせて、



「II」で初登場の旅の扉。ワープ先がどこになるかで、ゲームがよくも悪くもなる。弱いときは、強い場所に行けないように、などの気配りが大切だ。

※注１：にせもののパスワードがOKにならないためにつくる、コンピュータ用のチェック。※注２：1Kというのは1024。１キロのことだ。１Kビットなら、1024ビット＝128バイト。１Kバイトなら、1028バイト＝8224ビット。約８Kビットとなる。



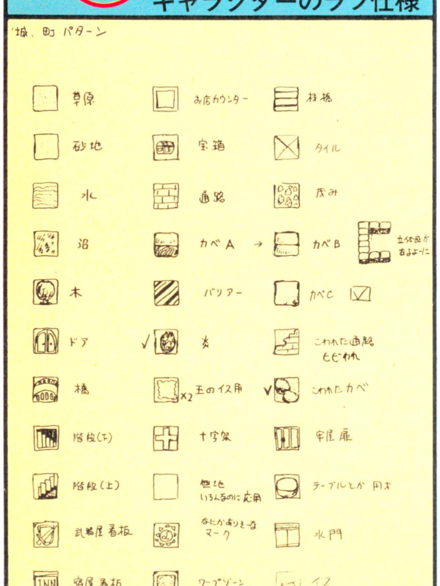
どの洞窟でなにが見つかるか？　あるいは、どんなイベントがあるか？　どんな情報が聞けるか？　などを書きくわえてゆく。

そのコンテができあがると、いよいよ本格的なマップの作製である。

5ミリ方眼紙を使い、城、町、あるいは洞窟、塔のマップを作製する。

そして、どの場所にどの種類の人がいるかの指定。宝箱の指定。あとでセリフを書くため、番号をつけておく。

㊙生原稿　その5
キャラクターのラフ仕様



「ドラクエII」の1キャラクターは、16×16ドットで構成されている。これは、そのラフコンテだ。

締め切りの11月頭に完成はしたのだが……

それと並行して、メインのフィールドマップをつくらなければならない。

フィールドマップは256×256※注2。紙にかくのは大きすぎるし、そのマップを見ながらデータを打ち込む作業も大変すぎるので、これだけはパソコンを使って作製している。

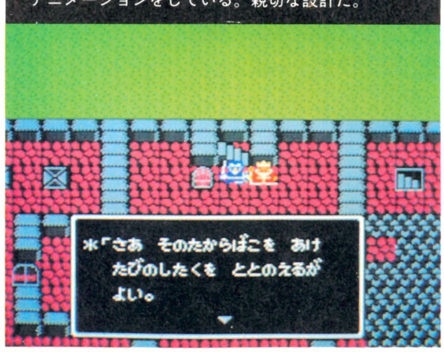
自作のスクロールマップエディタでフィールドの地形をつくり、それをディスケットにセーブして中村くんのほうに渡すのだ。

ちなみに256×256だと、これだけで64Kになってしまうが、中村くんのほうではこれを圧縮※注2し展開するプログラムを作製。なんと8K弱におさまってしまったのだ！

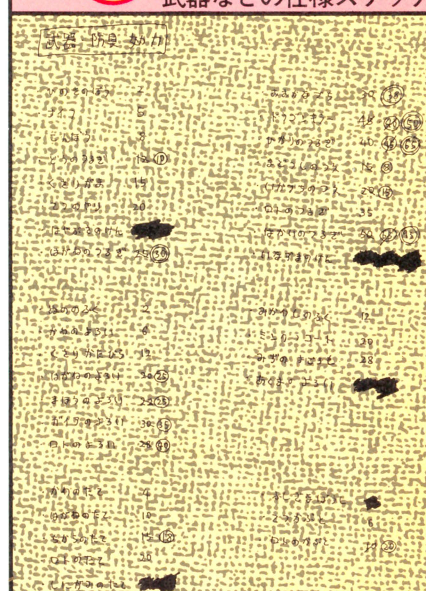
さて、マップが終わると、人々のセリフである。マップ上の人々には整理番号をつけてあるので、その番号でセリフを書いてゆく。

状況によって違うセリフを話す場合は、その

「II」では当たり前のアニメーション。プレイヤーがへんにとまどわないように、スタート直後の王様がアニメーションをしている。親切な設計だ。



㊙生原稿　その6
武器などの仕様スケッチ



RPGの最大のポイントは、バランス取り。武器の強さなども、それなりの値を設定しなくてはならない。

指定もしておく。

いろんな遊びなどが入れられるので、このあたりがいちばん楽しい作業だ。

特殊な動きをする人についてもその動きなどを指定しておいたが、中村くんによると、今回それらのイベントがいちばん大変だったという。

というのも、1コ1コが特殊処理でデータを圧縮できず、しかもプレイヤーがどの方向から話しかけるかで、そのキャラの動くべき道をふさぐこともあり、その場合の処理まで考えてプ



当初は100種類近くあったモンスターも、その一部が割愛された。最後はメモリとの戦い。残念だけれど、仕方がなかったのだ……。

ログラミングしなければならなかったから（興味のある人は、そういう特殊なキャラに、いろいろ方向をかえて話しかけてみてください。彼の苦労がうかがい知れると思います）。

で、人物についての指定が終わると、各種アイテムの指定。

具体的にいうと、その効力とか値段、使った場合のメッセージなどを書いてゆく。

さらに戦闘中のメッセージなども並行して書いてゆく。

それらがすべて終わると、いよいよモンスターデータの作製である。

鳥山くんのほうから、すでに絵ができあがってきている。その絵を見ながら最終的なモンスター名を決定し、さらに中村くんのほうと打ち合わせずみの書式にしたがって、モンスターのパラメータを決定してゆく。

と、ここまでで、すでに10月に突入していた。もし予定どおり年内に発売するのであれば、11月頭がデッドラインである。

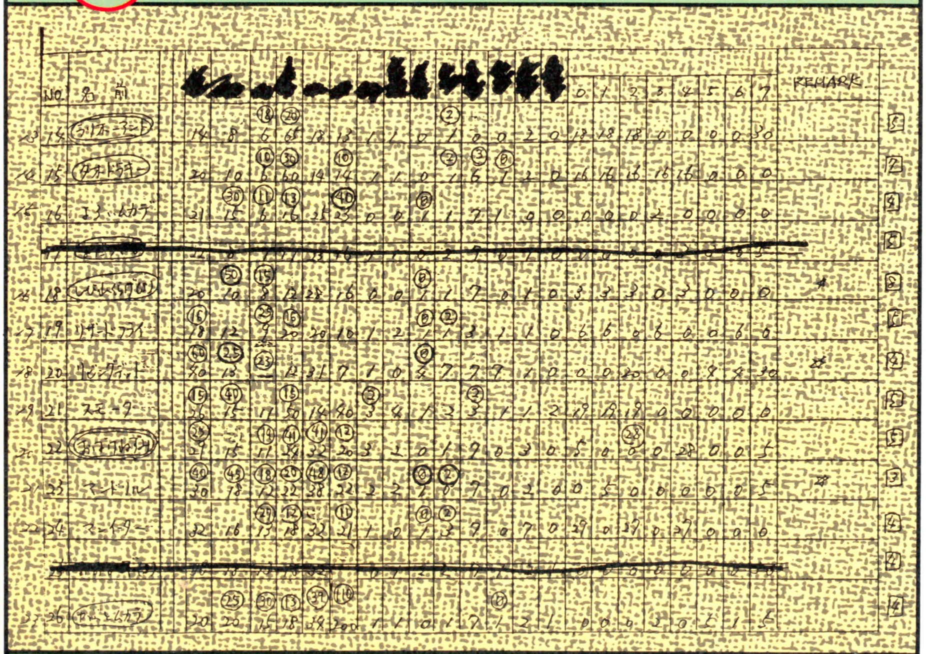
スタッフ一同、ほとんど眠らない日々が続き、11月はじめ、ついに完成！・だが、しかし！

（後編は11号に掲載します）

※注1：256キャラ×256キャラ。256という数字だと、横32バイト（256ビット）でぴったり表現できるから、便利なのだ。※注2：たとえば絵のデータなど、普通なら表現するのに700バイト必要なものを、テクニックを使って500バイトほどで表現してしまうことを“圧縮する”という。反意語は“展開する”。

この本文は、月刊ログイン4月号、5月号の『虹色ディップスイッチ』を再掲載したものです（編集部）。

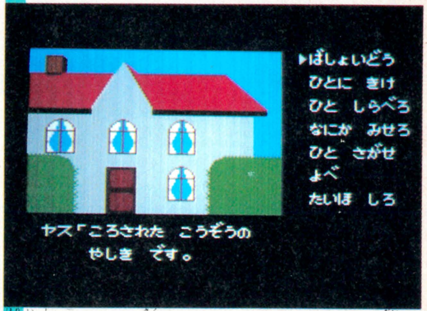
㊙生原稿　その7　モンスターのパラメータ



約100種類のモンスターの性格づけをしているのがこれ。超ウルトラ極秘資料だ。あまり目をこらして見ないように！

これが！堀井雄二原作のファミコンゲームたちだっ!!

1 ポートピア連続殺人事件



堀井氏のデビュー作（パソコンゲームとしては、第2作目）。純粋なコマンド選択型のアドベンチャーゲームで、この流れは次作『オホーツクに消ゆ』へ続いていく。

2 ドラゴンクエスト



ご存知の大ヒット作。「ドラゴンクエスト」シリーズの第1作目だ。ファミコンでは初めての本格的RPG。ラリホー、ベホイミなどの流行語もできてしまった。

3 オホーツクに消ゆ



6月に発売されるアドベンチャーゲーム。「ドラゴンクエスト」の続編というより、「ポートピア……」に続く作品である。本格的なミステリーロマンだ。

こうすれば必ずとける!!

グリーンベレー
GREEN BERET 第2弾

さあ、『グリーンベレー』攻略法の続報だぞ。今週はいよいよ後半の3面、戦闘機格納庫から敵本拠地までの難所を総チェック。その突破のポイントを懇切ていねいに解説してしまうのだ。これさえあればもう『グリーンベレー』は突破したも同然!? まかせなさ〜い!!

●コナミ　4月10日発売　2980円（ディスクカード）

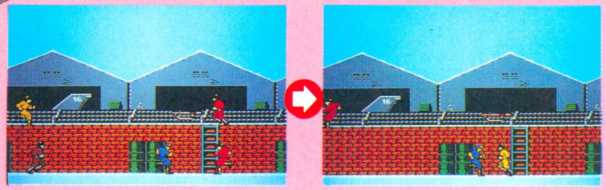
オートジャイロ攻略法をマスターしよう

STAGE 4

§1 ジェット戦闘機格納庫前

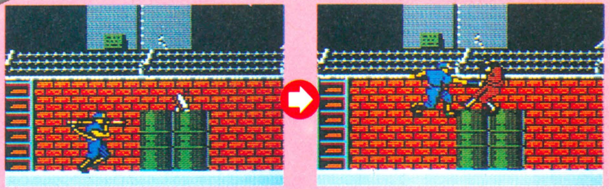
敵のジェット戦闘機の格納庫。鉄条網の張られたへいの向こうに戦闘機の尾翼が見える。

POINT 1 アイテム出しても油断するな

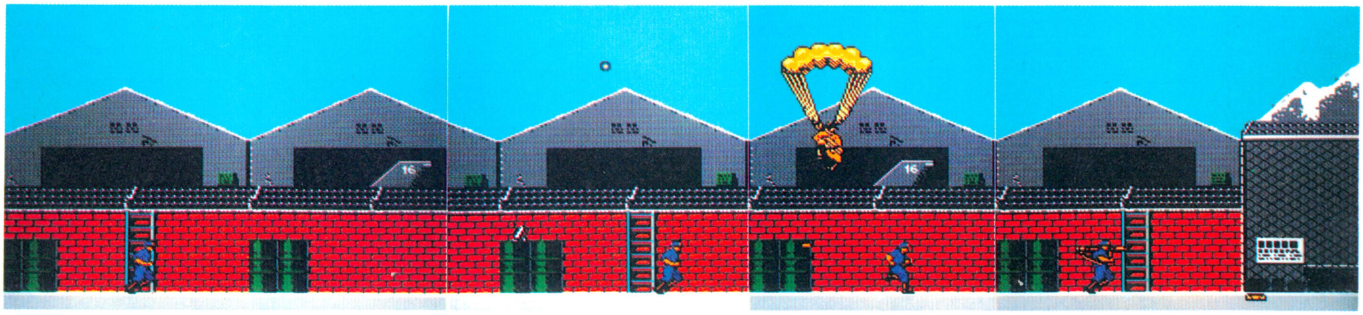


このレンガべい付近のパワーアップキャラは、アイテムを必ずへいの上に放り上げる。へいの上には空手兵、ピストル兵がいっぱい。すぐにとびつかないように。

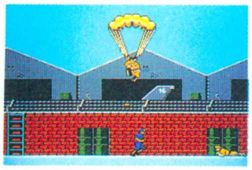
POINT 2 ドラムカン野郎はこうして倒せ



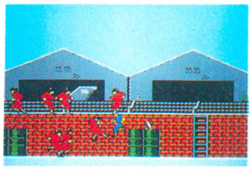
ドラムカンの中から迫撃砲を撃ってくる敵兵。タイミングがあえば、こいつらも倒せるぞ。小さくジャンプし、ドラムカンの中心部分をナイフで刺してみよう。



その他のチェックポイント



パワーアップキャラに目をとられるな。空からパラシュート兵がっ！



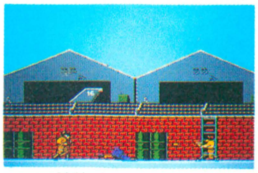
この辺りは、とくに空手兵が続出。早目に跳ぶと足をすくわれるぞ。

考察
上段の敵も倒せる！



ジャンプ中にパワーアップ武器を使うと、へいの上にいる敵も倒せる！ ……ま、得点になるだけだけどね。

とくに意味はないが……

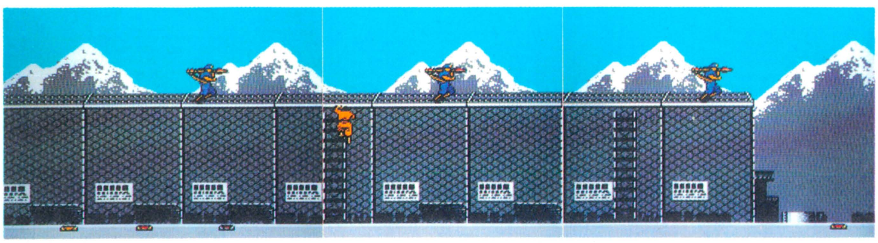


へいの後半。はさみうちをするピストル兵は寝転がって左右に斬れ。

『グリーンベレー』後半面こうすれば突破できるぞ!!

§2 飛行場フェンス前

このフェンスのむこうには、戦闘機のとび立つ滑走路があるのか？足元には無数の地雷が仕掛けられている。やがて針葉樹林帯が……。



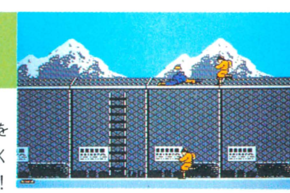
POINT 1 地雷原はランチャーで一掃





フェンス前に連続して仕掛けられた地雷原。へたにジャンプでよけていると敵の奇襲をくらってしまう。そこでランチャー。寝転んで撃った弾の弾道を追えば、ド楽勝なのだ。

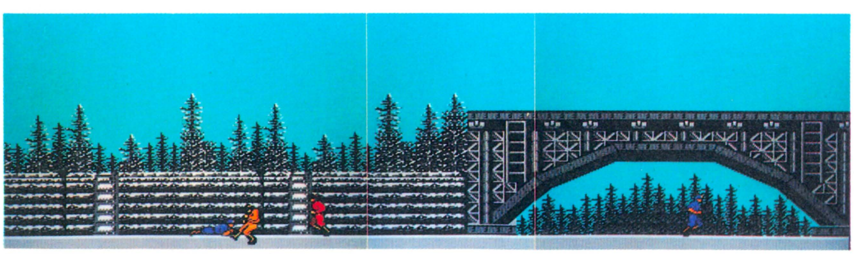
チェックポイント



フェンス上でピストル兵を倒す。はしごをのぼってくるもう片方も忘れないで！

§3 大鉄橋前

この国で最大規模の輸送能力を持つ幹線鉄道の大鉄橋が見えてきた。しかしそこには敵の精鋭オートジャイロ部隊が待ち受けていた……。



POINT 1 針葉樹林帯は難しい

パターンA





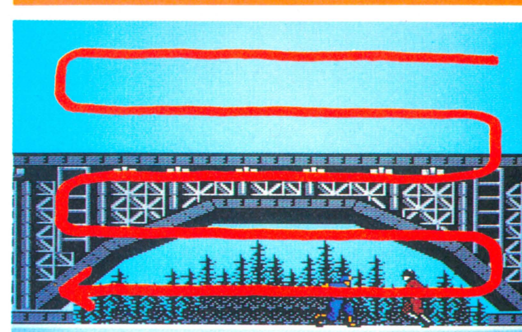
⬆針葉樹林帯の入り口。斜めにジャンプするとはしごにひっかかってしまう。ピストル兵にも注意。

パターンB




⬅ピストル兵は弾を撃つときに立ちどまる。すかさず寝転がり、刺す。と同時にジャンプ刺し。技だ。

オートジャイロ移動パターン



オートジャイロはこう倒せ!!



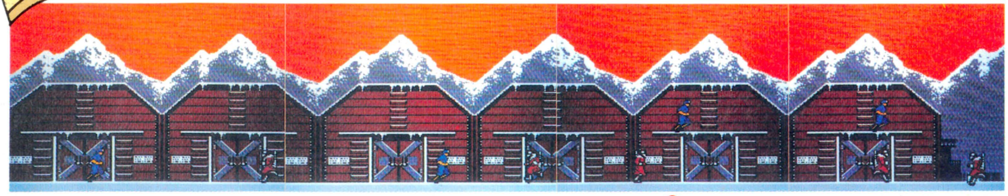
ステージ4のボス、オートジャイロ。空から手榴弾を投下してくる。ヤツらの移動パターンは一定で、つねに上記のようなジグザグに動く。パターンを読み、弾をよけ、下に降りてきたところを狙え。

STAGE 5

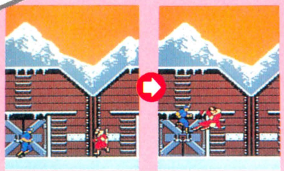
垂直ジャンプによる戦闘をマスターしよう

§1 火薬庫

火薬庫がすべて雪に埋もれている。さすがは厳冬の国。兵がみな毛皮のコートを着ている。

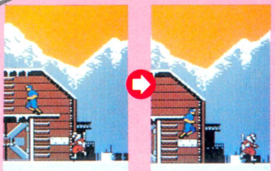


POINT 1 真上にとべ



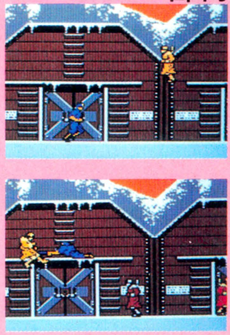
火薬庫は各所にはしごがある。へたにジャンプをするとこのはしごに引っかかり、身動きがとれなくなる。戦闘時は必ず真上に跳ぼう。

POINT 2 真下におちろ



火薬庫の軒や屋根からとび降りるとき、前方にジャンプをすると、突然画面外から出た敵とぶつかることがある。必ず真下に降りよう。

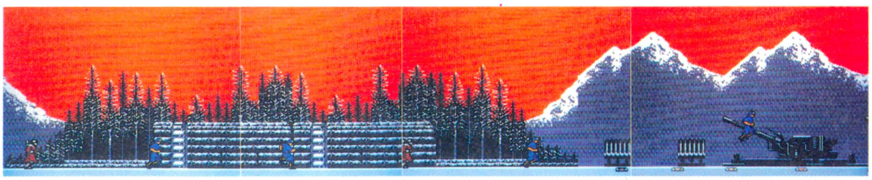
POINT 3 回りこむマシンガン部隊



マシンガン兵は、ピストル兵と同様、はしごをのぼってまでキャラを追ってくる。はしごの上で寝転がり、待ち伏せをしよう。

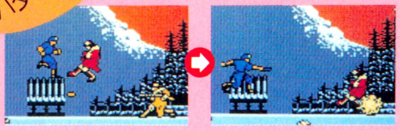
§2 巨大迫撃砲

超巨大な迫撃砲がズラリと並ぶ。地面にはびっしりと地雷がしきつめてある。厳重な警戒態勢だ。敵の本拠地は近いのだろう……。



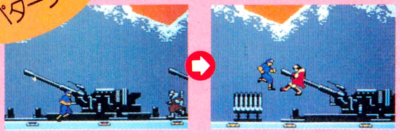
POINT 1 地雷原の敵はこうたおせ

パターンA



地雷原の直前にあるパワーアップ武器、手榴弾さえあれば簡単。敵ごとふっとばそう。

パターンB



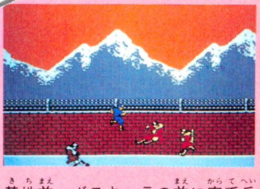
残念ながら手榴弾のない方はジミに垂直ジャンプ。へたに前に跳ぶと地雷を踏んでしまうからね。

§3 基地前

ついにたどり着いた。この壁さえ越えればもう敵の基地は目前だ。しかし、その前にパラシュート部隊との決戦がひかえている……。

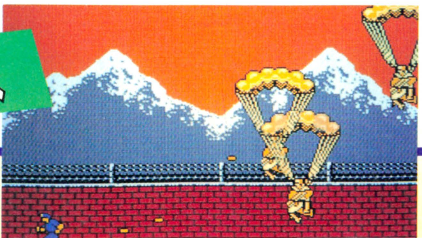


POINT 1 空手兵がいっぱい



基地前。ボスキャラの前に空手兵が続出する。まとめて3つずつ。ひきつけてジャンプ斬りだ。

急降下!! パラシュート部隊

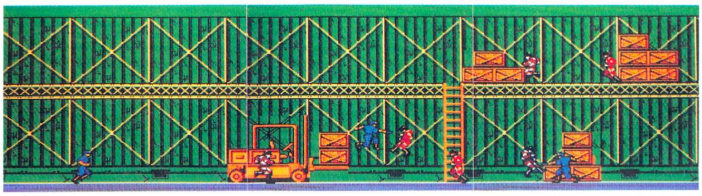


大きく倒そう!!

STAGE 6

§1 フォークリフト

いよいよ敵基地潜入。火薬・武器類を運ぶためのフォークリフトが並ぶ。その中を赤や緑の迷彩服に身を包んだ敵の兵士が駆け抜ける。激戦はまぬがれない。



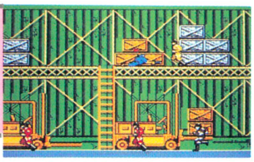
POINT 2 ジャンプに注意



上の通路で注意したいのはこのような切れ目。前方の敵が下に落ちてからジャンプするように。

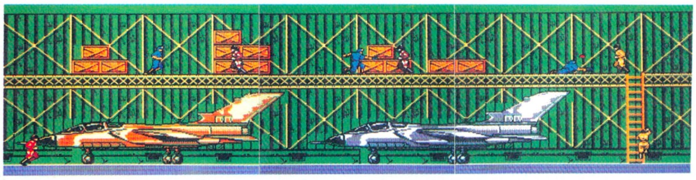
POINT 1 上部は有利だ!!

火薬庫のパターンと同じく、下の通路を走るとはしごにひっかかる危険が高い。上部を駆け抜けろ。



§2 シルバーシャーク戦闘機

幻の大型戦闘機シルバーシャークがあった！　敵兵の攻撃もし烈をきわめてきた。最終兵器が近づいた証拠か!?



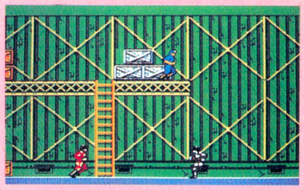
POINT 1 ピストル兵続出



長いはしごをのぼりきるのを待っていると、別の兵が襲来する。

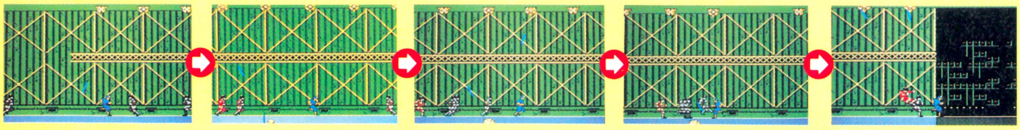
POINT 2 大ジャンプは危険

こんなところから大ジャンプをすれば、敵に攻撃されるおそれが大。面倒でもはしごを使え。

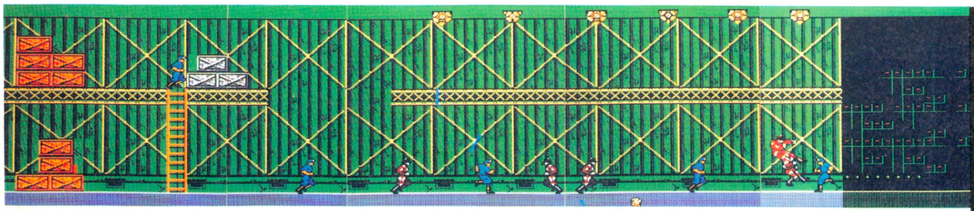


§3 レーザー地帯は駆け抜けろ!!

目前に近づいた敵の最終兵器。しかし、その前に最後の難関、レーザービーム地帯が待ち受けている。はたしてキミは生き残り、最終兵器を見ることができる!?



最後の難関、レーザービーム。止まっていると正確に狙いをつけビームを発射する。空手兵は下をくぐれ。とにかくひたすら駆け抜けよう。



?

キミにも最終兵器は見られるか!?

そしてついに最終兵器にご対面〜！　ま、実物はキミ自身の技を使って見てね。

敵キャラ移動パターンを読め!!

『グリーンベレー』でとくにチェックする敵は下の3種類。それぞれに移動パターンは決まっている。パターンを読み、やっつけろ!!

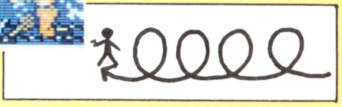
空手兵　キャラ直前まで直進し、とびげり。逃げるととびげりを繰り返しながら追ってくる。





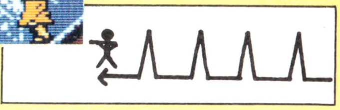
ピストル兵　キャラの前方をいったりきたりしながら弾を撃ち、じりじりと近づいてくる。





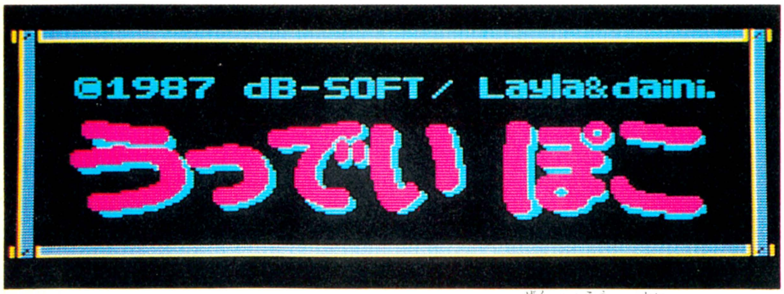
マシンガン兵　キャラに2〜3歩近づいては発射、をこきざみに繰り返す。





レーザー、敵兵の移動パターンをマスターしよう

●デービーソフト　4月上旬発売予定　予価5300円

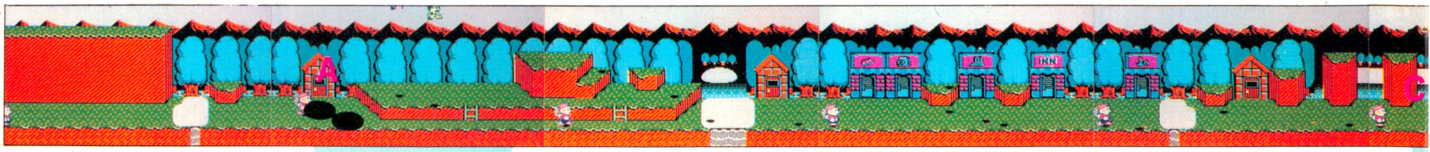


前号にひき続き、大紹介の『うっでいぽこ』。キャラたちがとーってもカワイイって、女の子にも大評判だ。でも、カワイイだけじゃなくて、地下が深くてマップも結構フクザツで難しい。そこで、ステージ1である春の面のすべてと、ステージ2の地上面の一部を大公開しよう。バッチリ参考になること、うけあいなのだ。

ステージ1マップ全公開!!

●マップ上に示した穴のマークは下の階に、ドアのマークは上の階に行く入り口なのだ。(一部変更になる場合もある)

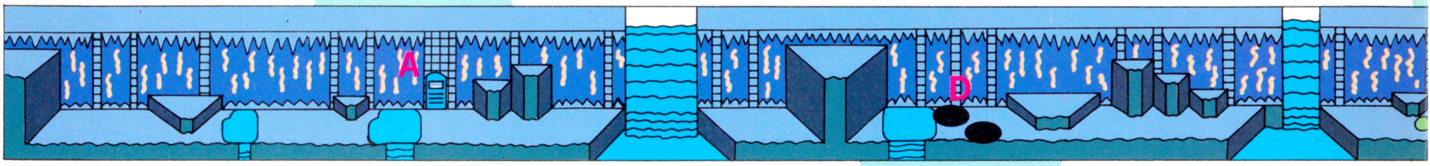
地上



➡上と下の階が通れる画面はこんな風につながっている。参考に。

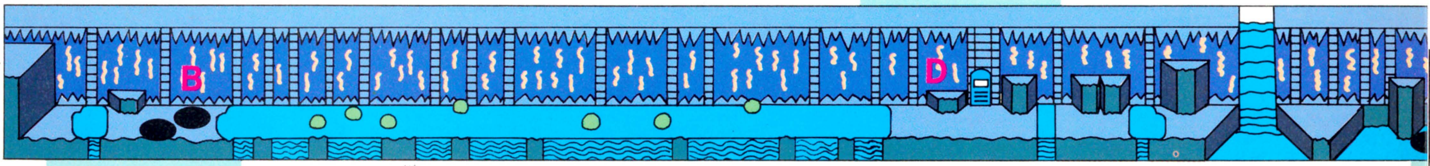
⬆地上マップのこの穴は地面の上をウロウロしてこすって開けよう。

地下1階



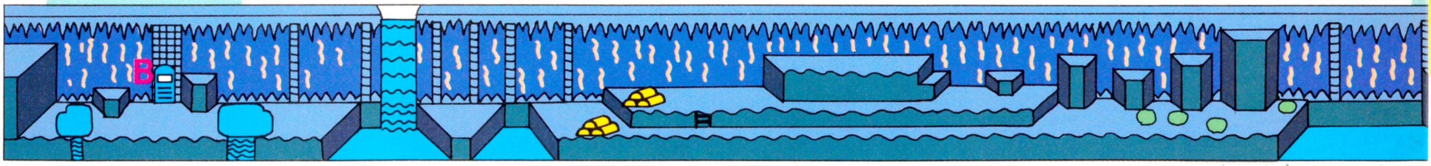
⬆こういうドアは、カギなしでも入れる。上の階に行けるのだ。

地下2階



⬆このあたりの岩はトランポリンのようにして使うと便利なのだ。

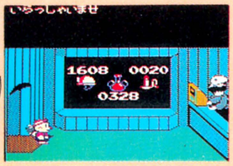
地下3階



このお店は利用すべし!

●らんぷ屋





地下にもぐった時にあかりがないと、まったくどーしよーもない。そのためにはこのお店でロハソクを買おう! たくさん買っとかないと、時間切れで泣くよ。

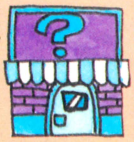
●くつ屋

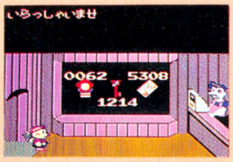




くつは、はいた数だけスピードやジャンプ力が増すのだ。2種類のくつを、なるたけ多く買っておきたい。他の物が買えなくなるほど買うことはないけどね。

●?屋

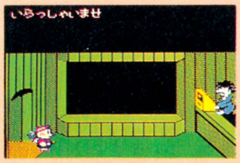




この店の商品は変わった物ばかり。買っておきたいんだけど、お金がぜんぜん足りないのだ。とりあえずは花を、お金があれば鍵も買おう。必ず役立つはずだ。

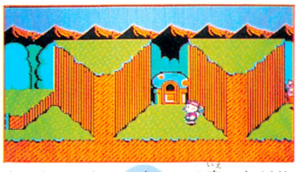
●質屋



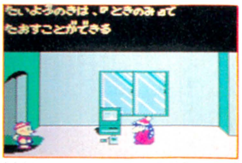


お金に困ったときは、ここに飛び込むしかないっ!! とりあえずいらない物は売ってしまい、そのお金で必要な物を買うのだ。大事な物まで売らないように注意。

きのこの家へ行

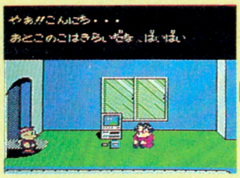


やっとのことで、きのこの家へたどりついた。住んでいるのはおばあさんだ。



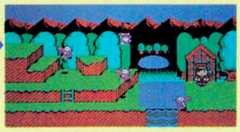
親切なおばあさんが重要なヒントをくれた。時の実を探せ。

民家にも入ってみよう



民家に入れば何かヒントをくれそうだけど、この子は男の子には不親切なんだよなあ。

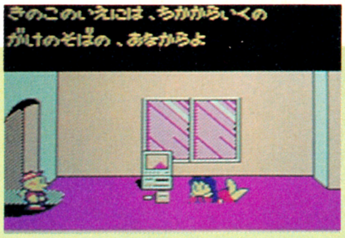
女の子にヘンシン



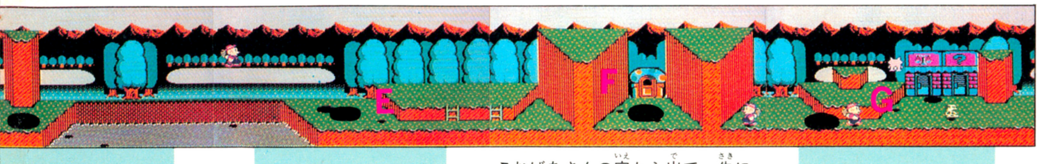
じゃあ、魔法の薬を使って女の子に変身！　これで男の子の話が聞けるにちがいない。



女の子には、優しいんだよね。ホントは男の子だってバレないうちに早くヒントをおくれ。



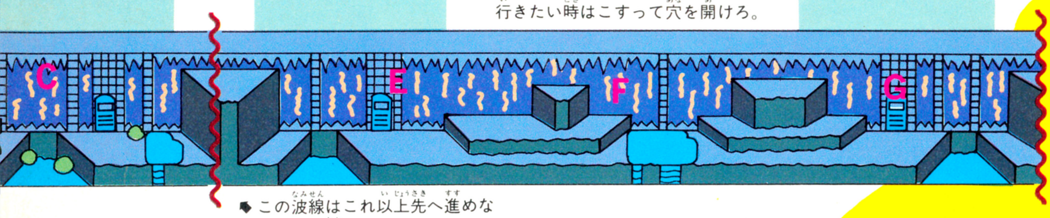
勝手に他人の家に入ってはいけないのだ。手みやげぐらいは持っていこう。女の子の好きな物をあげれば、ヒントをくれるかもね。



次ページにつづく



◆おばあさんの家から出て、先に行きたい時はこすって穴を開けろ。

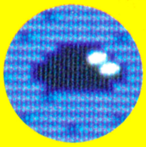


◆この波線はこれ以上先へ進めないしるし。遠まわりしなきゃね。

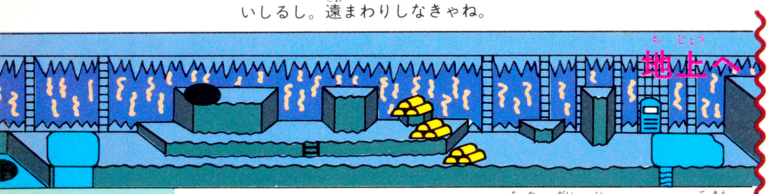
地下の敵キャラたち



テール
しゃちほこみたいな奴。弾を吐くので、あまり近寄らない方がベター。うしろからやっつけろ。



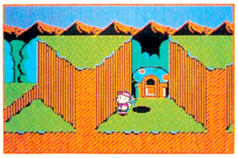
スライム
こいつは狙いにくい。ぼことスライムの影の座標を合わせて、弾を撃つようにしよう。



◆地下3階の行きどまりの手前のドアを入るとスロットマシン出現。



ってみよう



家の外に出てウロウロしてたら穴が。ここが通路なのだ。



もう１度家に入るとうれしいメッセージが。よかったね。

ネッシーに乗れた！



やっと沼を渡ることができたのだ。この先には強敵が待っているぞっ。

ステージ1マップをクリアーするには！

ただひたすら地上を歩いて行っても、このステージはクリアーできない。沼や谷が道をさえぎるからだ。このマップを見て地上のどのシーンと地下のどのシーンがつながっているのかをしっかりチェックしよう。地上と地下をつなぐのは、地面にぽっかり開いた穴や、地下のドア。穴は、もとから開いているものと地面をこすると開くものがあるから、見落とさないように！

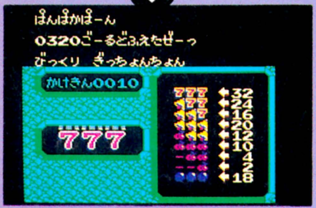
※画面は開発中のものです

スロットマシンにトライ!!

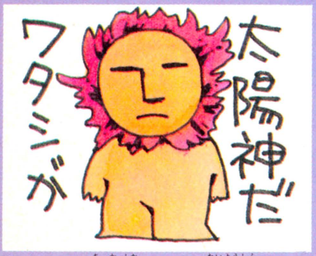
地下の奥の方には、なんとスロットマシンが。少ないお金をぐーんと増やすか、スッてしまうかは、キミの運しだいなのだ。



✚ボタンの上下で賭け金のアップダウン、ＡＢボタンで回転がスタート、ストップ。

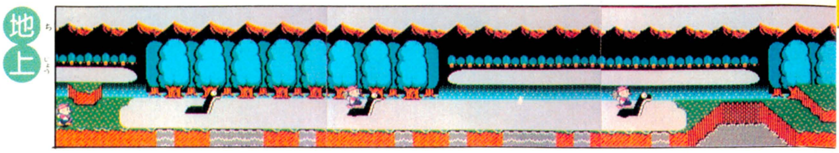


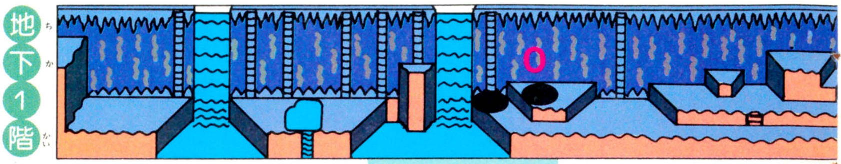
おお、スリーセブン。すごいっ!!　もっと賭けてればなぁ。やめられないぜっ!!

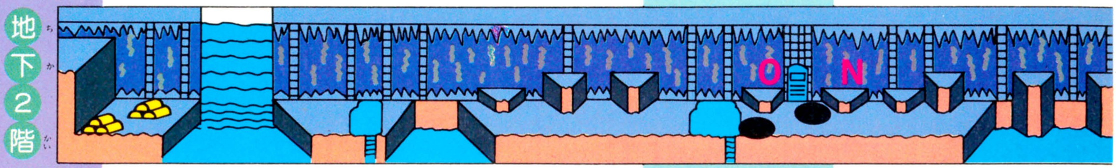


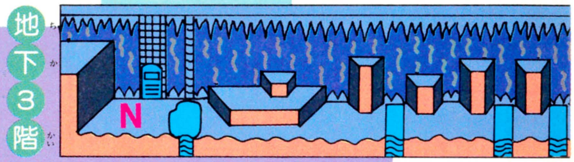
こちらは、地下深くにいる太陽神。ぽこがドロボーだとダメージを与えるのだ。

前ページのつづき



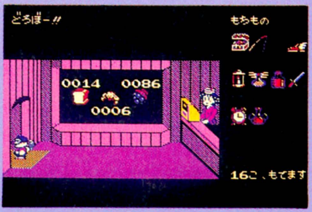






ぽこ、ドロボーになる

店の商品を手に持ったまま出ようとすると、ドロボーになってしまうのだ。ドロボーには、キビシーイ仕打ちが待っているぞ。



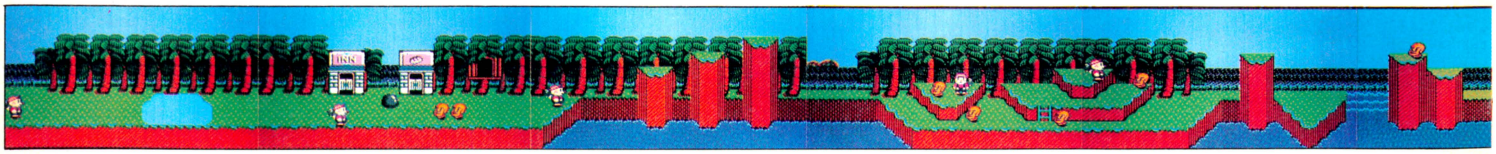
お店で物を買うとき、いきなり商品の前へ行って物を取り、レジに寄らずにお店を出ると……。



ドロボー呼ばわりされて姿もこのとおり。店に入っても追い返されるし、誰も相手にしてくれない。

ステージ2の前半マップ

ここで紹介できるのは、ステージ2の地上面のだいたい3分の2。ステージ1にくらべると、お店が少ない感じがする。アクションゲームのノリでプレイするのがよさそうだ。



モアイだあっ!!

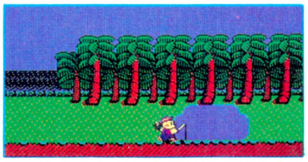


一部で人気者のモアイ。でも、さわると向かってくるので、近づきすぎるな。



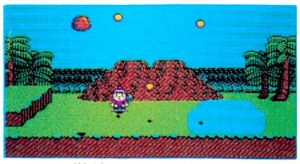
動き出さなければ、ゼンゼンこわくない。やっつけてハートをかせごうね。

釣りもできるぞ！

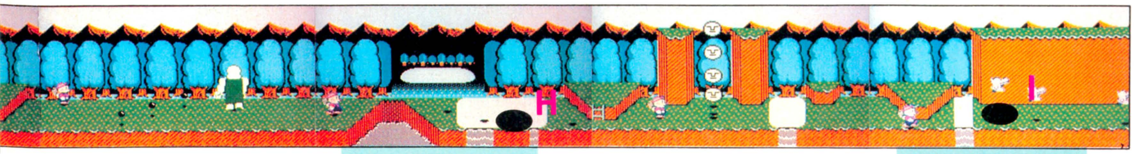


ヒマがあったらのんびり釣りでも……。生きのいいサカナが釣れることもある。

火山の噴火

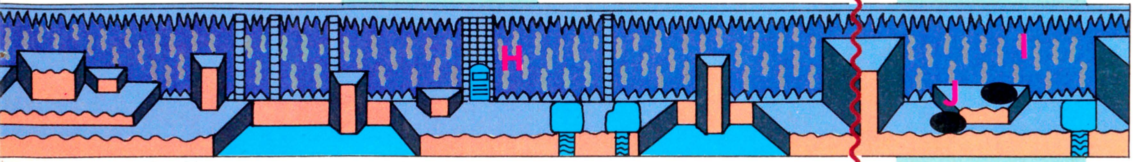


こいつは岩石オヤジというのだ。あっぶなーいので、さっさと通り抜けろ。

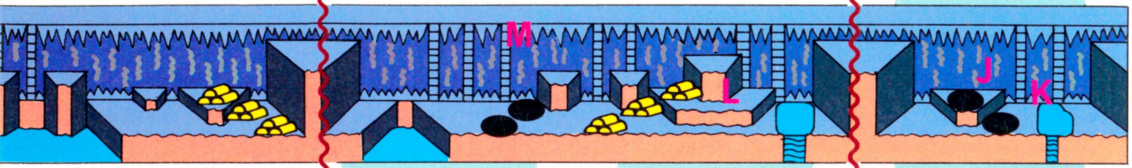


◆沼と地面のギリギリのところをこすってると穴が。見落とすな。

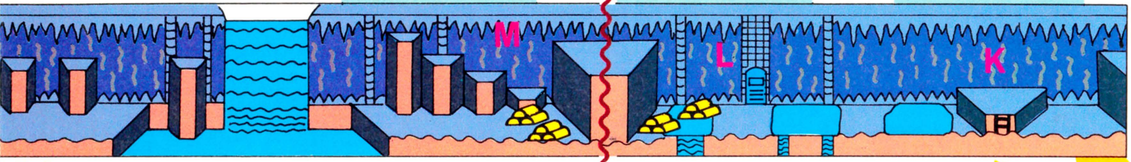
◆ステージ１も終わり、ってとこにも、こすれば穴が開くのだっ！



◆このように柱が並んでいるところは、慎重にジャンプして進もう。



◆右下の下向きの階段みたいな柱のあたりに宝箱が出るのだっ!!

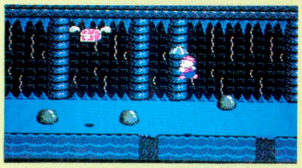


岩を利用しよう



一見、ただの障害物のようだけど、上にのるとトランポリンのようにはねることができるのだ。うまく使えば、沼に落ちずにすむ。でも難しいのだよ。

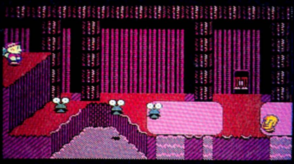
空飛ぶ宝箱の出現



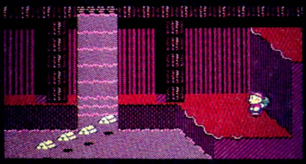
なんと、宝箱に翼がついてるのだ。中にはさぞかし重要なアイテムが……。ぜひ取りたいけど、これはかなりのテクニックが必要だ。がんばってね。

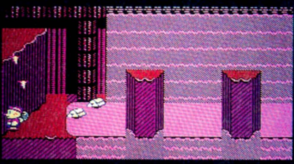
ステージ２の地下はこうなっている

ステージ１よりも、さらに難しくなっている。気を引き締めてやろう。ここを通らなくては、先には進めないのだ。やるべきこともたくさんあるぞ。



画面右にある鉄の扉はステージ２で初登場だ。鍵がなければ入れないのだ。

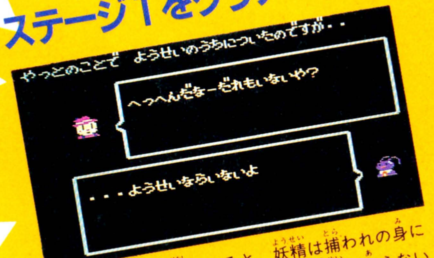




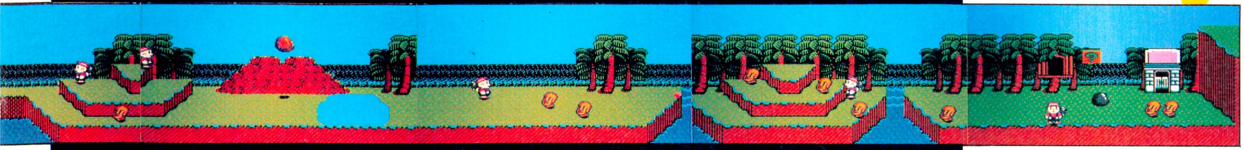
つららの下を通ると、つららが落ちてくるのだ。ヒューン。当たったらイタイぞっ。

宙に浮いたままの金かいだ。無理して取る必要はない。死んだらしょうがないぞ。

ステージ１をクリアーしたけれど



こおろぎくんの話によると、妖精は捕われの身になってしまったらしい。とにかく妖精に会えないことには、ぽこは人間の姿に戻れないのだっ!!



ここから先はヒミツ……

ステージ２クリアーのアドバイス

ここもステージ１と同じように、地下にもぐってまわりこまないと、進めないところがいくつかある。そして、沼をネッシーに乗って渡ったようなシーンが今回もある。地下で小鳥がワナにかかっているはずだ。それを見つけたら、必ず助けてあげよう。そうすると、親鳥の大ワシが、海のむこうへと運んでくれるのだ。小鳥をムシしたり、まちがって殺したりしたらゼッタイに助けてはもらえない。これはよーく覚えておいてほしいのだ。

ステージ２のボスキャラはこいつだ！



地下にひそんでいる。海賊の親分みたいな奴で、名前はキッド。かぎのような手が伸びる。弱点はお酒。

さんまの名探偵

●ナムコ　4月2日発売　4900円

吉本氏の別荘披露パーティーで文珍が殺された。同時に吉本氏の金庫室からは、200カラットのダイヤが盗まれた。捜査に乗り出した名探偵さんまのもとにはなんと脅迫電話!!『さんまの名探偵』、続報だぜーっ!!

今日も元気で捜査を始めましょ!!



⬆捜査メモでもらったパスワードを使うと……ほら、前にやってたところからゲームを始められるのだ。ひさしぶり、さんまちゃん!!

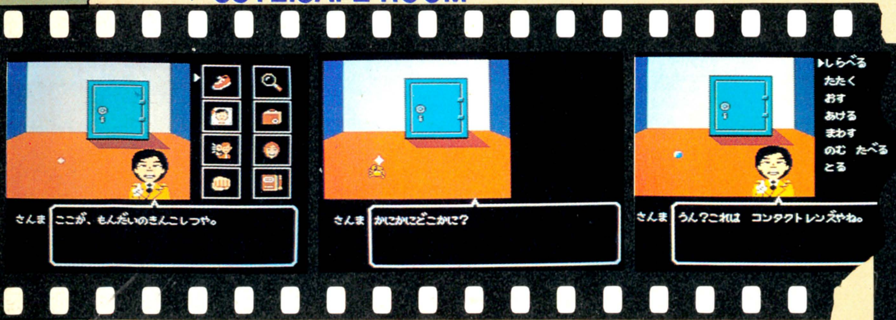
ACT.13 TAKAYUKI'S HOUSE

▼CUT1:LIVING ROOM



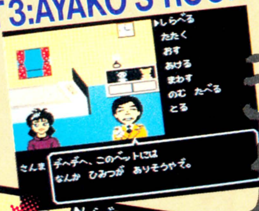
⬆吉本邸の居間。"さんま"コマンドを使ってさんまちゃんの意見を聞いてみる。あー、やっぱし役に立たねーな!!　おや、はいざらがわれた……。

▼CUT2:SAFE ROOM



⬆吉本邸の金庫室。床で光ったものをカニカーソルで調べる。コンタクトレンズがあった。パーティーで目がかすむっていってたのは?

▼CUT3:AYAKO'S ROOM









うぐうぐきゃわいいパンティー!!

➡再び、あや子の部屋。意味もなくベッドを調べる。なんとそこにはパンティがあった!!　おもわずとびつくさんまちゃん。スケベー!!

ACT.14 SUMINOE BOAT

関西で有名な競艇場、すみのえボートレース場。そこにはやっぱりやすしがいた。〝男のロマン〞のボートレースでやすしに勝つと、すっごい情報を教えてくれるのだが……。

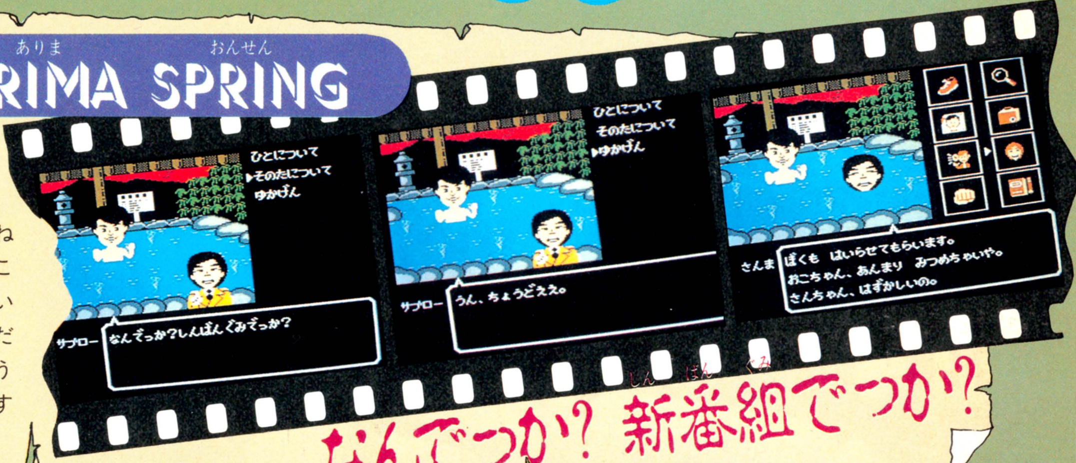




なんちゅうかその男のロマンじゃ

ACT.15 THE ARIMA SPRING

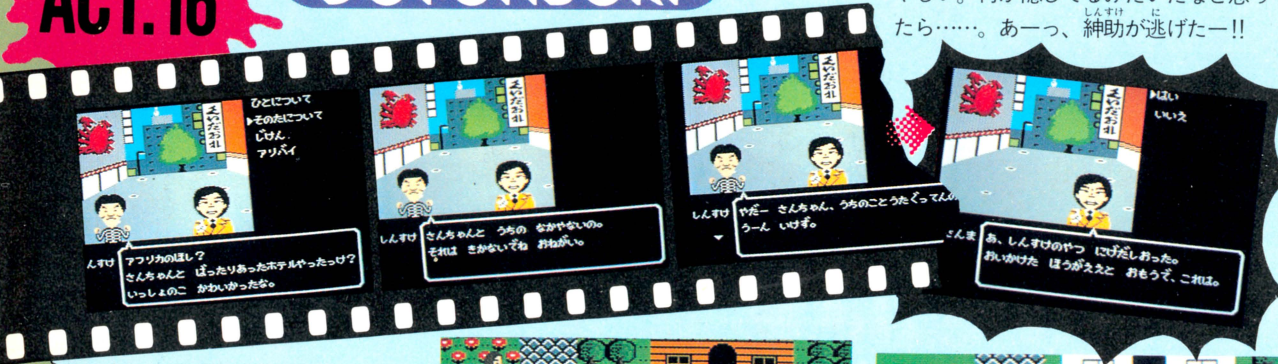
捜査の舞台は有馬温泉にまで広がった。湯ぶねの中には休暇中のサブロー。お取り込みのところを失礼して尋問を試みる。〝闇の帝王〞について〝聞く〞。「なんでっか？ 新番組でっか？」だって、だめだこりゃー!! 〝湯かげん〞は「ちょうどええ」みたいだし、〝さんま〞コマンドを押すと……、まー、たまにはいいでしょー！



なんでっか？ 新番組でっか？

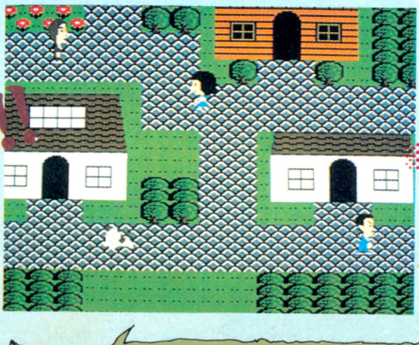
ACT.16 DOTONBORI

道頓堀には紳助がいた。さっそく尋問。〝アフリカの星〞について聞く。だが何を聞いてもふざけるばかり。あやしい。何か隠してるみたいだなと思ったら……。あーっ、紳助が逃げたー!!



さんちゃんとバッタリ出会ったホテルやったっけ!?

紳助を逃がすな!!



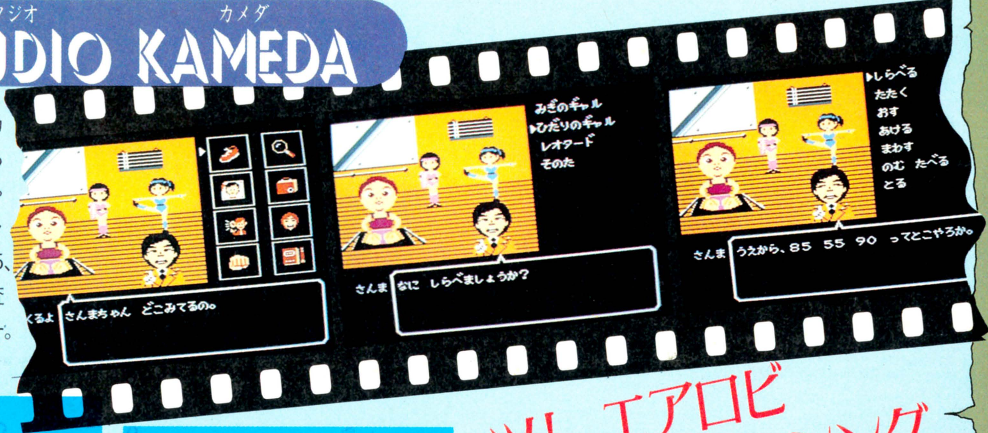


➡紳助はどこかの家に隠れている！ だがさんまちゃんの行く手にはお邪魔キャラがいっぱい。ほら、もうあんなとこで女の子に捕まってる!!

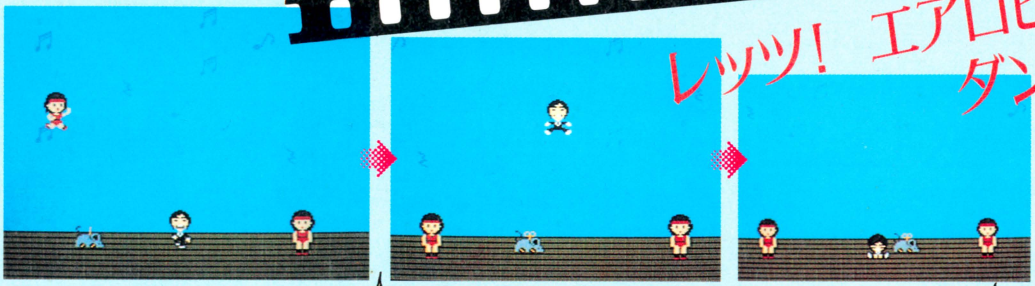
ACT.17 THE STUDIO KAMEDA

うえからって85・55・90てとこやろか

エアロビクスのスタジオ・カメダ。トレーニング中のくるよがいた。けれどさんまちゃんの目は後ろのふたりのギャルから離れない。「うえから85、55、90……」おいおい、捜査中に何考えてるんだろーねー。まったく、この人は!!



レッツ! エアロビダンシング



⬅ちょこまか駆けまわるネズミをよけて、さんまちゃんが跳びはねる。レッツ エアロビダンシング!! うまくいくといいことが……。

ACT.18 TACOICHI



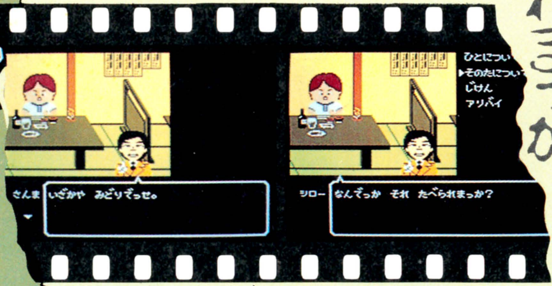
めざせタコ焼き日本一!!

ひなびたタコ焼き屋たこいち。阪神がおいしそうなタコ焼きを食べている。ひとついただこうとするが「もちかえりはダメ」。なんだよー、壁にはあんなこと書いといてさー!

ACT.19 MIDORI

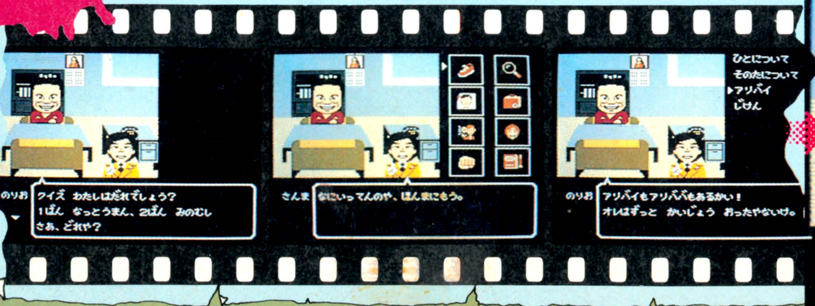
なんでっかそれ、食べられまっか

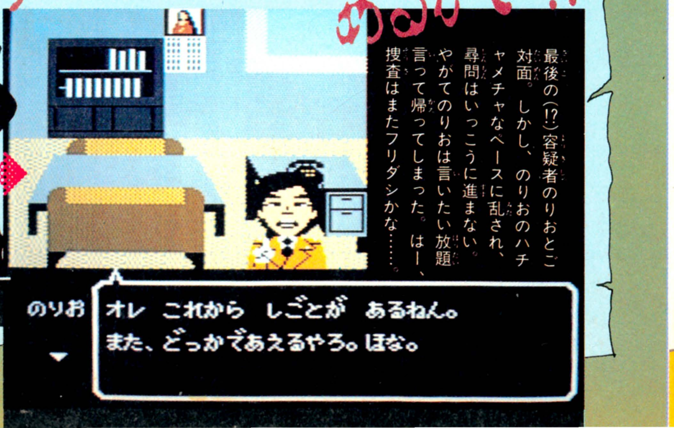
居酒屋みどりではシローがいっぱい飲っていた。すすめられたビールを一気に飲みほし、さりげなく事件について聞いてみる。"闇の帝王"って……。やっぱり、ダメか!!



ACT.20 SANMA'S OFFICE

アリババもアリバイもあるかい!!





最後の(!?)容疑者のりおとご対面。しかし、のりおのハチャメチャなペースに乱され、尋問はいっこうに進まない。やがてのりおは言いたい放題言って帰ってしまった。はー、捜査はまたフリダシかな……。

そこで…

名探偵さんまの捜査メモ



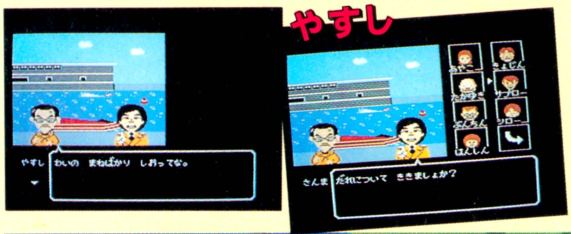
2号にわたって紹介してきた名探偵さんまちゃんの捜査。その間に浮かびあがった容疑者の言い分を下にまとめてみたぞ。AはBが怪しいといい、BはCが……、真犯人は誰!? キミの捜査の参考にしよう。

のりお



⬆自分勝手にわめきまくり、都合の悪い(!?)話が出ると帰ってしまうのりお。挙動不審!? それとも性格!?

やすし

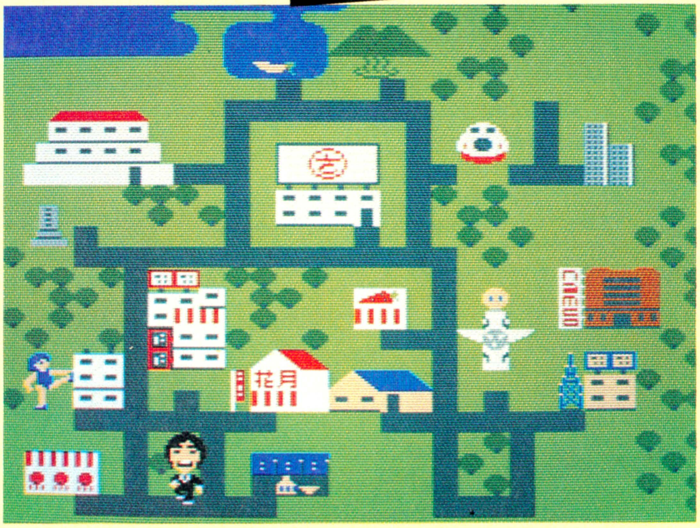


⬅サブローについて尋ねると、急に不機嫌になってしまった。モノまねのことだけで怒っているのかな!?

サブロー



⬆さすがモノまねで稼がせてもらってるだけのことはある。ほんとうは尊敬してるんだよな、サブローくん。



紳助



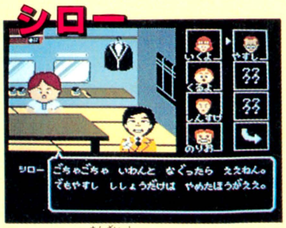
⬆のらりくらりと追及をかわす紳助。それでもしつこく聞くと突然逃げだしてしまう。何か隠してるなー!!

巨人



⬆たしかのりおはパーティー中ずっとサブローと内緒話をしていたっていうことだったけど……。怪しい!

シロー



⬆ラジカル漫才師シローもやすしにはかなわない!? それともなにか弱味でも握られてるんじゃないの!?

くるよ



⬅紳助に大金が入る予定!? ダイヤを売った金のことだろうか!?

いくよ



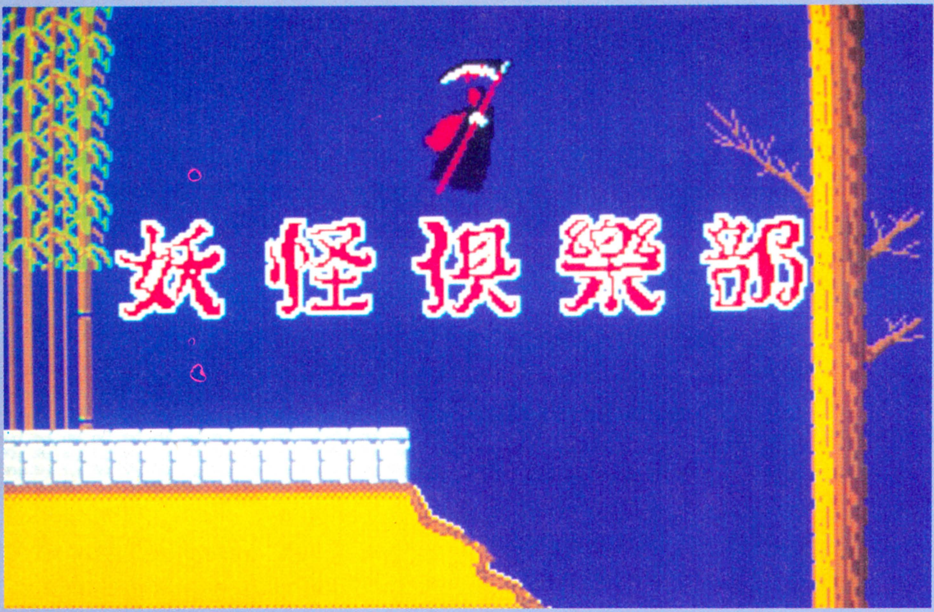
⬅そーいえば、巨人ってなぜ事件の日に金庫室に行ったのだろう!?

阪神



⬆いいネタ!? 隠しごと!? 吉本は阪神巨人のふたりがスランプにおちいって悩んでいるといってたなあ。

はたして犯人は誰か!? それを見つけるのは君だ!!



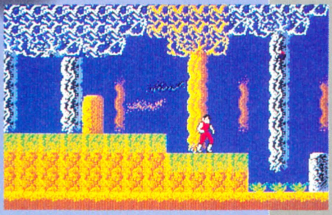
新作『妖怪倶楽部』の紹介は、イキナリ4ページにわたる登場キャラクターの徹底解説つきだぜ。つぎつぎとあらわれるオゾマシの妖怪を、ブチ倒しかたをまじえてよーく見せてあげるから、よーく読んで攻略の参考にしてほしい。これぞ和風ホラーの世界！ そんなカンジのゲーム世界だ。

●(株)ジャレコ
4月下旬発売
4900円

百鬼夜行！妖怪の世界を冒険するのだ！

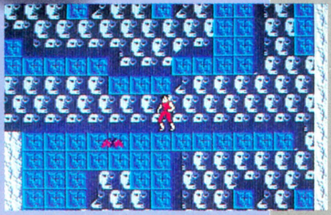


STORY



おそるべき魔力をもった妖帝が、妖怪たちをつぎつぎと復活させていた。妖帝ガルスは、妖怪界と人間界の境界にある剣山に妖魔奇城をつくろうとしていたのだ。キミは剣山に向かい、妖帝を倒すために戦うのだ！

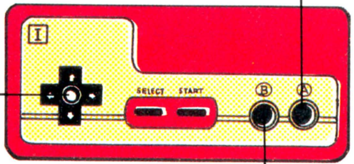
ゲームの目的



タテからヨコ、そしてヨコからタテへつぎつぎと変化するスクロール。敵を倒したり、ある部屋を通過しないとたどりつけないゴールなど、秘密を解きながら進むのだ。

コントローラー操作

主人公の攻撃は、サイコスティンガー。そしてアイテムによる敵へのダメージ。アイテムの中には、主人公を分身させてくれるウレシイものもある。サイコステティンガーの速射が可能だ。



ジャンプ



ステージ2の井戸の中や、ステージ1の大半、よーするにタテスクロールの画面では、ジャンプで移動だ。頭上の敵には気をつけてくれ。

移動



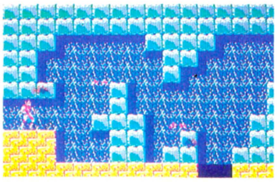
主人公を歩かせるには✚ボタンを使うのだ。ヨコスクロールの画面でも、背景の壁や屋根の上にジャンプで乗れて、移動ができるぞ。

攻撃



スティンガーで、妖怪たちを攻撃だ。一撃で倒すことができるのはホントのザコだけ。Bボタンの連射が必要だね。ビシバシ投げろっ。

アイテム使用

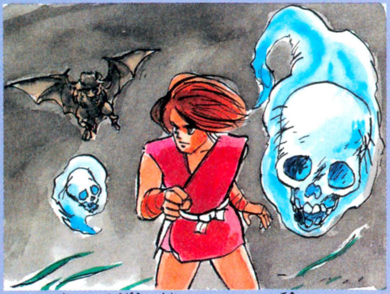


画面上にあらわれるアイテムはかならずキャッチ！ ✚ボタンの上とBボタンで使用可能なのだ。セレクトボタンで選択してね。

これが泣く子もだまるおそるべき妖怪たちなのだ

ザコ

ガイコツの首だけが口をカクカクさせて飛んでくるとか、なんのヘンテツもないコウモリがパタパタ飛んでくると、それは"ザコ"だ！



ナイフ投げの一撃で倒せるヨワーイ敵は、このガイコツ野郎とコウモリ野郎。数も多いけどね。



しゃれこうべ

⬅首だけがユラリと飛んでくる。べつに弾を出すワケでもない。タテスクロールの面では、3個で編隊を組み、クルリと曲線を描いて飛ぶから注意。



コウモリ

➡ヨコスクロールの面はともかく、タテスクロールの面じゃモノスゴくじゃま。上にいこうとジャンプすると頭にぶつかってイライラだ。

ユーレイは妖怪の基本です





ユーレイ

⬅お岩さんとかおキクさんとか、とりたてて名もないフツーのユーレイさん。彼女(？)たちはヒトダマを投げてくるぞ。

テングを倒してハナも高い



テング

➡ストン、ストトンってカンジで飛びハネながら、火の玉をクルクルと飛ばしてせまってくる。ジャンプでタイミングをとるのだ。

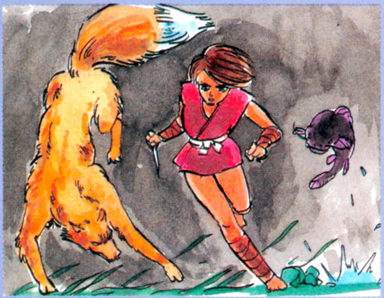
キミたちが仲間とは知らなかった



妖怪の定義とはナニか。ユーレイはユーレイかな。テングは妖怪？　妖怪だろーな。ウーンなやむぜ。

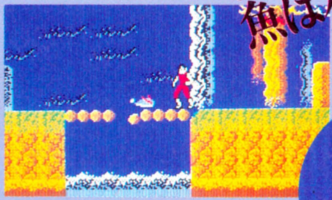
けもの

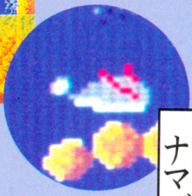
ムカシっから、ワルい霊ってヤツは、ケモノの姿をかりて悪事を行なうのだ。そーゆーコトに相場がきまっている。絶対そーなのだ。



キツネはね、"キツネつき"ってくらいなモンで、妖怪にユカリがあるね。ナマズは地震に関係アリ。

魚は水の中にいなさい！





ナマズ

⬆川のそばを通ると、ビョーンと水から飛び出してくる。ナイフを投げてみればとっても弱いヤツだけど、倒さないでムシしてると、チョコチョコついてくるからすぐ倒そう。

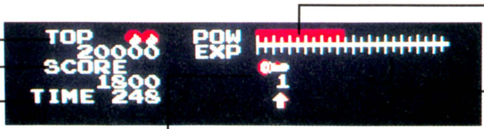
ば、化かされた～～！



キツネ

➡ビョーンビョーン！とえらくいいテンポで飛びハネてせまってくるぞ。けっこうカタいし、倒さないと数が増える。しゃがんで攻撃するのが有効なのだ。

ゲージのみかた



トップスコア

スコア

のこり時間

アイテム　画面上にあらわれるアイテムを取ると、ここにその種類と、持っている数を表示する。セレクトボタンで決定する。たくさん貯めよう。

パワー　ここのゲージは、上が体力。ダメージを受けると少しずつ減っていく。いつまでもあると思うな、アイテムと体力。気を配っていてね。

EXP　EXPボックスを取ったり、敵を倒したりすると、EXPが手に入るぞ。ステージの後半にあらわれるボスキャラは得点がとても高い。

そしてこれが、主力妖怪のメンメンだ

いちまぁい にまぁい、さんまぁい……1枚たりない！

おキクさんがモデルかな？



⬆つぎつぎとサラを投げてくる、まるで火山のようなユーレイ。右上の星をキャッチすれば、分身ができるようになるぞ。

秘密の入り口を発見

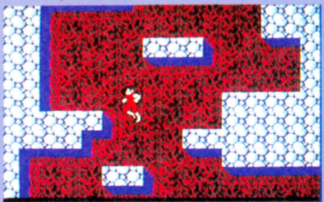
⬇井戸の上、それもおキクさんと重ならないようにフチに立って、しゃがんで攻撃。ドドッと連射すればダメージはナシ。





⬅それなりの妖力を持つ、いうなれば妖怪のベテラン。手ごたえある敵。

中はタテスクロール



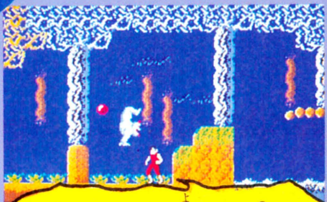
⬆倒したあと井戸の上に立つと、スルッと下にすいこまれてアララ。井戸の中は迷路になっていて、アイテムがたくさん。

き、器用なヤツ！



⬅ステージ2の後半でせまってくるのが、このサカダチ野郎だっ！　ナントこいつにゃナイフがきかないぞ。

➡キミたちが「こいつはカタイのか？」と思って、いつまでもナイフを投げてるとカワイソーだ。こいつは死なない。



寄るな寄るな
寄るなーっ！

➡ステージ2の終わりに待ちかまえているのは、この雲の上のカミナリ野郎。ダダダッと走って面クリするのが無難。

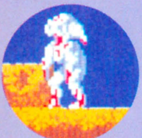


カミナリ野郎



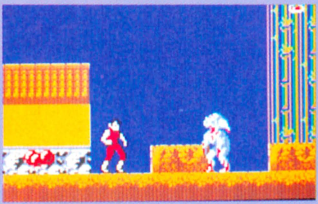
逃げるに
限るのだっ！

こいつは執念深いぜっ！



⬅なーんか耳のデッカイやつ。ユラーリと近づいて来るから撃ちやすいけど、コイツはなんと！　じつにシツコイやつ。

➡このあたりは、キツネがヒジョーに多い。ドンドンあらわれるから、まずキツネを倒せ。





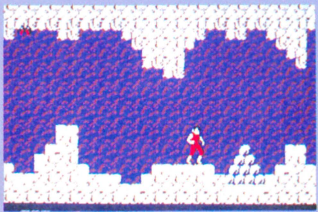
しつこい～っ！

⬆ビシバシッとナイフを連射してやっつけたぜ！　と思ったら、首だけがおそってきた！

ビ、ビンボーゆすりは、よせっ！

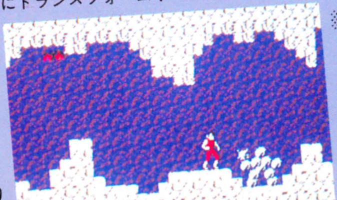


⬆石でできた体は、さぞかし重たかろーて。なんてったって、歩くたびにグラグラ地ひびきしちゃうもんね。体重もかなりあるだろうな。



⬆洞くつをドンドン進んでいくと、ナニやら石がまるで月見ダンゴのように……。

⬇チョンチョンと撃ったら、なんと人型にトランスフォーム！　おどろいたっ。



ガタ　ガタ　ガタ　ガタ　ガタ　ガタ　ガタ　ガタッ　ガタ

意外に弱いっ！



⬆ガタガタと画面全体をゆるがせながら歩きまわる。撃てばけっこう弱いのだ。

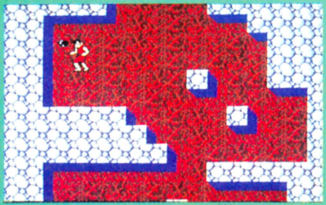
うるさい！

アイテムでパワーアップして敵と対決！

BOMB!



➡ステージ２だけでも最初のエリアにふたつ、井戸の中にひとつ。合計で３つ。画面の敵にダメージをあたえる。

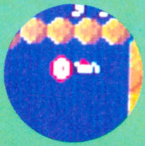


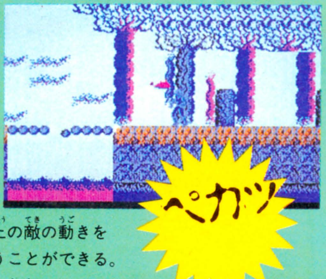
⬅各アイテムは、空中に浮いてるケースが多い。ジャンプしてキャッチすると、ゲージに表示されるのだ。



⬆✚ボタンの上とＢボタンで使う。画面がピカッ！　ザコキャラを一掃するぞ。

フラッシュでピカッ





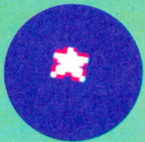
この懐中電灯の形のモノはフラッシュ。使うと、画面上の敵の動きをしばらく止めちゃうことができる。有効に使いたいものだね。

EXP BOX



この箱のチカラは、バクダンやフラッシュなどのアイテムをさらに強力にしてくれるのだ。こいつは便利、このうえナシ。

分身の星

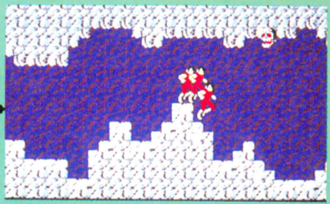


⬆キラキラかがやくスター。コイツがまた便利なのだ。分身がふたつできて、いっしょにナイフを投げるから、攻撃力がグーンとアップ！



⬆サラを投げるユーレイのそばにひとつ。取ると分身。ナイフがドバッと撃てるぜ。

⬇地下洞くつ内にもまたひとつ。ナイフの数を利用して、有効に攻撃しようぜっ。



強い強い！

無敵の薬



⬅このビンをキャッチすると一定時間、無敵になる。キャラクターがペッカペッカ点滅を始めるから、敵をおそれずつき進め。

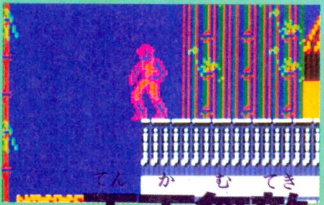


⬆ステージ２の最初のエリアにひとつ。ジャンプしてキャッチするのだ。

⬇おお、わが身がペカペカと光りかがやく。なんなんだ！　無敵だよ。



⬇たくさんのキツネも、もーコワクないゾ。スイスイ進めちゃうのだ。



天下無敵

パワーのもと！

読んで字のとおり、パワー回復のアイテムであります。



ボスキャラ！



ステージ２の地下洞くつの中にいるのが、ピョーンと大きくジャンプしては止まり、こちらをうかがうようにしてまたピョーンとジャンプしてくる炎のピューマだ。



そしてステージ１の終わり、タテスクロールの迷路内のいちばん高いところの部屋にいるのが、黒魔術師だ。ユラリユラリと飛びまわって攻撃してくるから、要注意だ。

カギ！



このカギを手に入れたとき、各ステージのクリアーの資格アリ。次のステージへの門に急げっ！ボスキャラを倒さないと手に入らない。各ステージにかならずひとつ、どこかにあるのだ。

●(株)ナムコ　4月24日発売　3900円

ファミリージョッキー

ナムコの新作をお待ちかねのみなさま！ さまざまな本命、穴馬がささやかれておりましたが、なんとその結果、競馬ゲームが発表されてしまったのです！ これはもう、混乱、熱狂は必至の事態ではないでしょうか……!?

ゲームの進め方

本物の競馬を見に行ったことのある人は少ないと思うけど、ゲーセンにある競馬ゲームをやったことのある人はけっこういるんじゃないかな？ でも、このゲームのおもしろさは、競う馬のひとつを自分のものとして、テクニックを使ってみずから勝利を手にするところにあるのだ。競馬ってもののイメージからはほど遠い、明かるく楽しいゲームなんだぞ！

1 まずは馬を選ぼう

1プレイなら1頭、2プレイなら2頭、自分もしくは自分たちの馬を選ぼう。27戦中16戦の最後まで、君はその馬で戦うことになる。データは6種類。君のすきなタイプの馬を慎重に選ぼう。



	スピード	スタミナ	ガッツ	ジャンプ	ターボ	タイプ
▶カモノネギ	1	1	1	2	2	8
パフォーマンス	1	2	3	4	3	2
キングコング	0	3	1	4	2	4
イーグルゴー	2	3	2	2	0	3
ハイテック	3	4	0	0	0	6
リキパワー	1	3	3	3	0	3
プリンスメロン	1	4	3	0	0	4
エクスプレス	4	0	0	1	2	9
▶ディスコボーイ	2	2	2	2	2	5
サクラタイガー	2	3	1	1	1	7
テンカウント	3	2	2	3	0	2
ブルーグラス	2	1	2	1	4	6
ミスターダービー	1	0	1	3	4	5
モモタロー	3	1	0	1	3	5
インターラプター	4	1	3	0	0	8
アイアンホース	0	4	4	0	1	7

➡名前がいちいち楽しい。でも名前で選んじゃだめだぞ。データについては後で説明するからまじめに選べよ！

⬇手前の白赤が1プレイヤー、白青が2プレイヤーの馬だ。

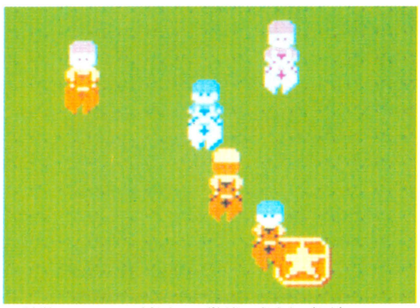


2 パワーアップに努める！

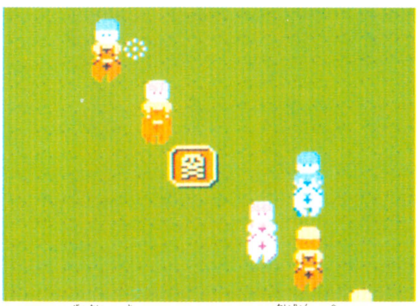
馬の能力は、〝タイプ〟以外、馬場に落ちているアイテムでアップできる。ガッツを増やせば転倒や激突による体力の減少を防げるし、ターボを増やせばムチを入れた時のダッシュ力がアップ。



⬆これはジャンプ力のアップ。できるだけ取ろう。



⬆後半のレースに登場する星印。体力の回復ができる。



⬆これは絶対に取ってはいけない。体力が減るぞ！



⬆この画面の時、Bボタンでデータを見られる。最初の能力だ。

これは、強い！

⬇だいぶ後半。上とくらべると成長しているのがよくわかるね！



3 序盤戦

さあ！デビュー戦だ！

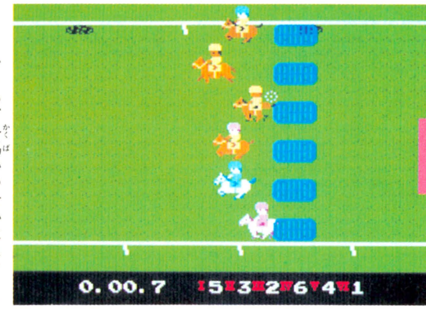


⬆新馬戦。これが君の馬のデビューなのだ！

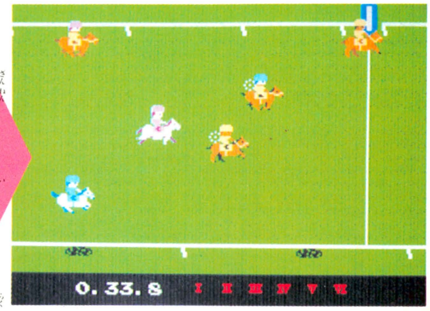


⬆◎本命、○対抗、△穴。強敵をチェックしろ！

とにもかくにも1着でゴールすること。パワーアップしながらで大変だけど、勝たないことにはいつまでたっても大きな大会に出られない。しかも5位以下はゲームオーバーだ。



➡さあ、各馬いっせいにスタートです！ ちょっと出遅れちゃった。



➡残念ながら4位。かろうじて落選はまぬがれたようだ。ホッッ。

2位〜4位



⬅自分の馬の名前は赤く表示される。ごらんのとおり、4位でした。

再挑戦！



⬅1位を取るまでは、この"未勝利戦"を戦う。がんばろう！

4 障害レースに挑戦！

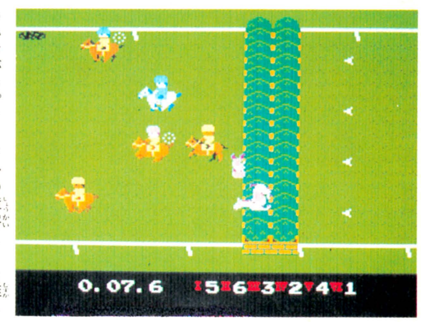
新馬戦もしくは未勝利戦をモノにすると、次は障害レースだ。コースのとちゅうにある飛び柵やいけがきを飛びこえながらの競走になる。2勝すると、次のステップへ進めるぞ。



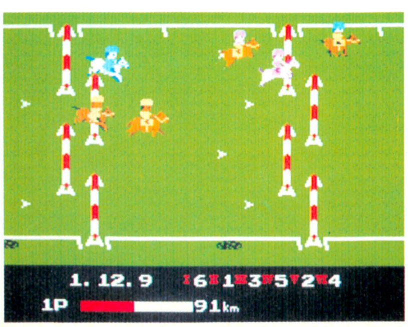
➡レースのたびに、最初の場面で条件を教えてくれる。雨だと走りにくいぞ。



➡フツーの障害。ひっかかるとスピードダウン。悪くすればひっくりかえる。



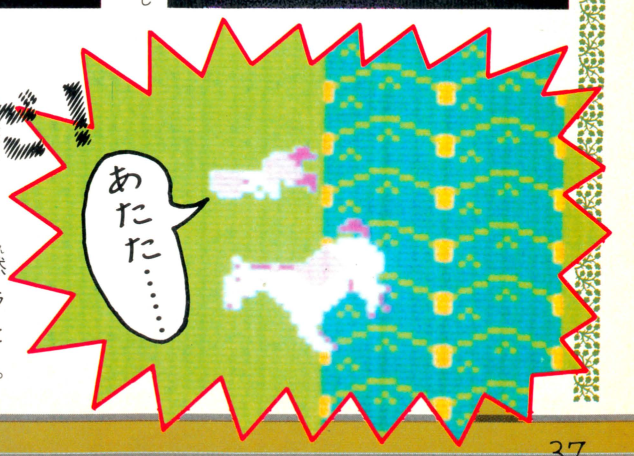
➡いけがき。ノーマルの障害よりも難しい。ジャンプ力よりもタイミングが命。



⬅後半に出てくる連続した障害。ポン、ポンとリズムにのって飛びこえよう。

転倒は絶対禁物だ！

転倒すると、まず遅れる。当然だ。さらに体力を消耗する。ラストスパートで転んだりするとリタイアだ。何よりこわいのだ。



5 中盤戦

ノンタイトルの障害レースを2回制すると、こんどは数多くの準オープンに挑戦することになる。次のステップに進むためには、決まった額の賞金を獲得しなければならない。

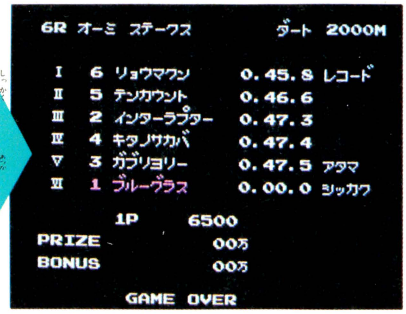
⬅第6レース。中盤戦の2試合目だ。馬もかなり成長してきている。



⬅自分の馬がいない!? 表示をよく見るとリタイア。なさけない。



⬅失格はドベ扱い。こうなってしまったらゲームオーバーだぞ。





⬅中盤戦も進んでくると、コースが長くなる。スタミナ配分に注意。



⬅やったね！ ぶっちぎりのトップ賞。賞金はどれくらいかな?



⬅賞金の合計が2千万を超えたぞ。これでビッグタイトルに進める。

6 終盤戦

最終戦、天皇賞を戦う!

終盤戦は6つのクラシックレース。どれも障害つきのロングコースだ。そのうちの勝った数だけ優勝カップがもらえる。ラストは天皇賞だ！



⬆いよいよやってまいりました。最終第16レースは天皇賞。絶対勝つぞっ！



⬆障害をこえて各馬いっせいに第1コーナーに突入！ 調子いいぞ！



⬆星印を取って体力回復。これなしじゃあ、とてもじゃないが完走できない。



⬆余裕で天皇賞に勝ってしまった！ 長かったけど、これでおしまいだよ。

君は、何勝できるかな?

天皇賞だけじゃなく、他のクラシックレースにもカッコいいロゴが登場するぞ！











見よ! この雄姿を!!

優勝カップは全部で6つだっ!

ラストシーンには獲得した優勝カップがずらりと並んでいい気分。上級者なら、当然全カップ獲得をめざしたいね。そうでない人は、とりあえずクラシックレース出場が目標だけどね。



これが基本テクニックのすべてだ!!

知らなきゃ絶対に勝てない必勝テクニックを、さっくりと紹介してしまおう。意外にキビシイゲームだから、これは要チェックなのだ。必要最低限しか教えないからあとは自分で、ね。

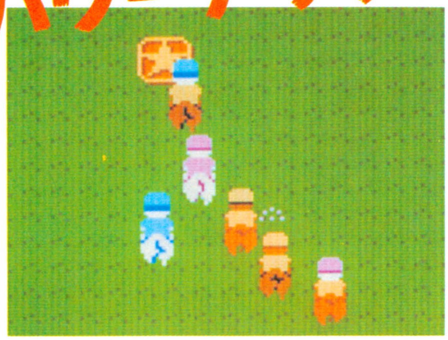
斜行っ！

⬇他の馬との一騎打ちや、ダンゴから抜け出すには、体半分前に出て敵にぶつかるといい。ただし体力には注意。



パワーアップ！

⬇自分の馬の特徴をつかみ、長所をのばして短所を補うパワーアップを。出たマークすべて取るのはムリだぞ。



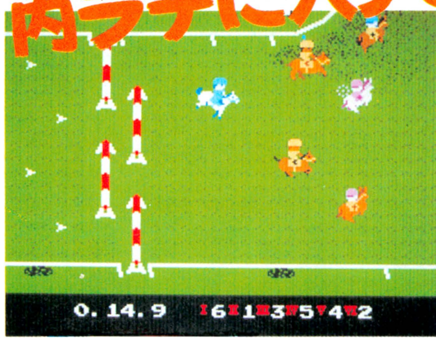
ダッシュ！

⬇勝負を決めるのは最後の直線。ラストスパートに備えたスタミナ配分、スピード、ターボのアップを考えよう。



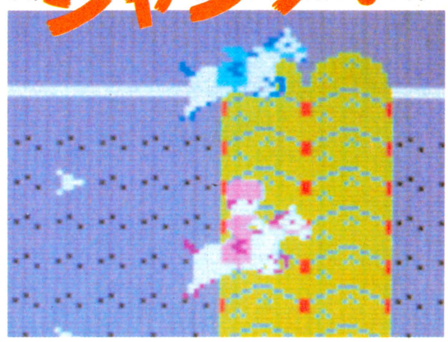
内ラチに入って

⬇コーナーの内側は荒れていて走りにくい。特に最終コーナーでは外から内側に切りこむように走ることだ。



ジャンプ！

⬇先頭を走っていると障害にひっかかりやすい。マークがあらわれたら、すぐに飛べるように練習しておこう。

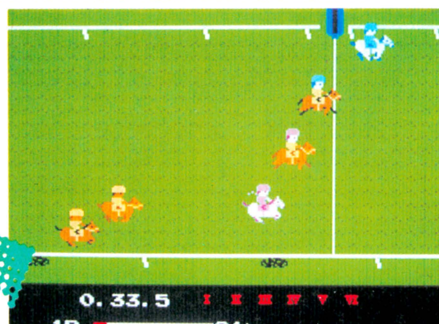


家族で楽しむファミリーゲーム

トーサン、カーサン、ユウタにヤヨイが1万円の手持ちで、複式の予想をする。当たればもーけて、手持ちがおわればそれまでだ。シビアなようで、なんとも脳天気なゲームだぞ。



⬆慎重なトーサン、でたらめなムスコ、と性格のよくあらわれた動きだな。どれかひとつくらい当たるかな？



⬅自分でプレイするのだから、予想しやすいはずなんだけど……なかなかうまくいかないものなのではあった。



➡これがレースの結果なわけだが……どうもこれは穴馬がでてきたようだ。2-6か……ん？ 2-6!?

カーサン大勝利！



⬆な、なんと、カーサンが大穴を当ててしまった。たった1万円のもとでが一気に10倍だーい。スゲーなー。

くにおは親友のためにカラダを張るのだっ!!

熱血硬派くにおくん

ねっけつこうは くにおくん

●テクノスジャパン
4月21日発売予定 予価5300円

熱血高校2回生。ケンカの腕には自信がある。白いガクランでキメたこいつはくにおくん。連れ去られた親友のヒロシを救い出すため、カラダひとつで不良やスケバン、ヤクザたちを敵にまわして大あばれ!! 硬派のキミにピッタリのアクションゲームだ。スティックをにぎりつつ、思わず画面にまわしげりを入れてしまった……なんてことのないようにプレイしようぜっ!!

ケンカ道入門

おおぜいの敵に、たった1人で立ちむかうには、ケンカといえどもテクニックが必要なのだ。相手の攻撃からはサッと身をかわし、こちらの攻撃のときは1発で大きなダメージを与えるようにしたいものだ。そのためにはこの6つのテクをキミのものにしてくれっ!



ステージをクリアーするごとにくにおが「おめえら、なめてんじゃねぞ」。

くにお危うし!!



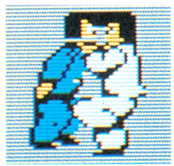
①左右アタック





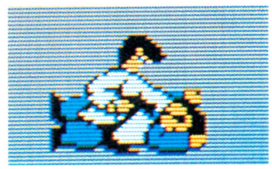
右アタックならAボタン、左ならBボタンを押すと、左右交互のアタックがさくれつするのだ。決まったときは気分ソーカイだぜ。

②えりづかみキック



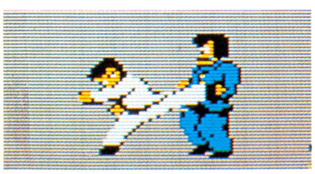
敵がかがみ込んだときを狙って接近し、体の向きに合わせて、右はA、左はBボタンを押すと、えりもとを引き寄せてケリを入れる。

③こしかけパンチ



敵が倒れているところに近づき、✚ボタンの下を押す。そのあと体の向きに合わせてAボタンかBボタンを押すと、こんな風になる。

④うしろげり



左右アタックとは反対に、右向きのときはB、左向きのときはAボタンを押すと、うしろげりをする。操作をまちがえないように。

⑤ジャンプキック



向きに関係なく、AボタンとBボタンを同時に押す。✚ボタンの左右どちらかを2回押すとダッシュ。ダッシュ+ジャンプキック可能。

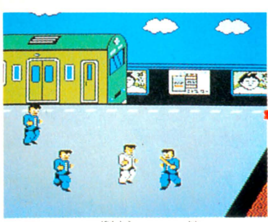
⑥せおいなげ



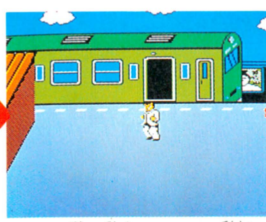
敵がかがみこんだら、さっと近寄り、右向きのときはB、左向きのときはAボタンを押すと、柔道の選手もビックリの大ワザが出る。

ステージ1 新宿駅で乱闘だっ!

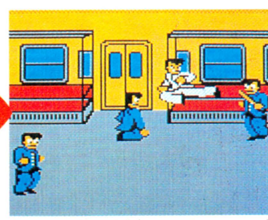
最初のステージは新宿駅。ホームで、そして人もまばらな電車の中で、乱闘がくりひろげられるのだ。ザコどもはさっさと片づけろ!



ヒザげりや、木刀をふり回したりして、くにおをおそう不良たち。ヤツらはパンチに弱いみたいだぞっ!!



まわりの敵を全部たおすと、電車のドアが開く。くにおは当然のことながら、車内に足をふみ入れる。



中では、敵の不良たちがくにおを待ちかまえていた。ダッシュして、ジャンプキックをくらわせてしまえ。



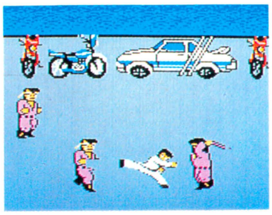


ステージ1のボス"りき"

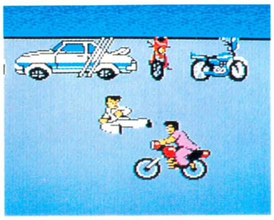
このステージのボス、りき。かなり凶暴なヤツ。りきが勝つと「なめんなよ、このやろう」と捨てゼリフを吐く。イヤーな野郎だぜ。

ステージ2 バイクチェイスもあるぞ

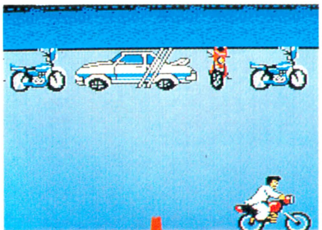
ここでは、まず波止場の乱闘シーンからスタート。そのあとバイクでのチェイス&クラッシュ。さらにボスのしんじとのタイマンが。



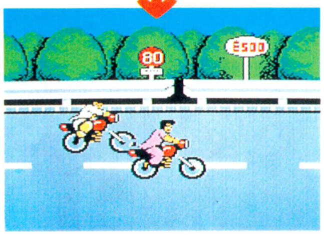
⬅暴走族のヤツらがからんできた。パイプで攻撃するヤツも。けちらしてしまえ。



➡ひきょうだぜっ!! 素手のくにおにバイクがおそいかかる。負けるなよっ!!



⬅波止場の敵をみんなやっつけたら、バイクに乗ってかっ飛ばすのだっ!!



⬅さすがは暴走族だ。すぐに追いかけてきた。抜きつ抜かれつ、互いに相手をクラッシュしようと、あおる。

ステージ2のボス "しんじ"





バイクチェイスで生き残ったくにおを待つのは特攻隊長のしんじだ。こいつの得意ワザは、うしろまわしげりだ。ジャンプキックで応戦。

パワーアップアイテムはこれだっ!!

おにぎり



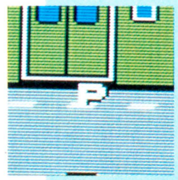
これさえあれば、くにおのパワーは全開バリバリ。壁をけったりしてると出てくるのだ。

ハート



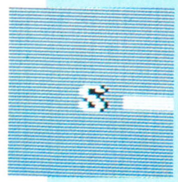
敵を倒すと、場合によっては出現するアイテム。これを取るとワンナップするぞっ!!

パワーアップ



これを取ると、一撃で敵を倒せるほどにパワーアップする。たくさんあると心強いのだ。

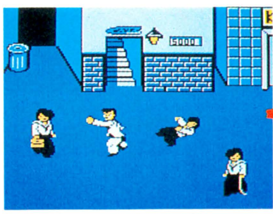
スピード



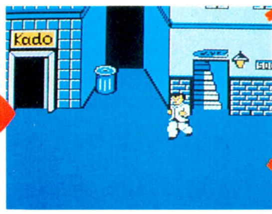
バイクシーンのときにだけ出てくるアイテム。バイクにターボパワーがつくのだ。

ステージ3 スケバングループのお出ましだ

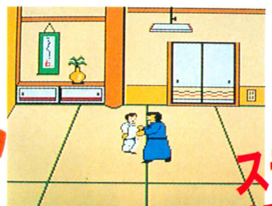
繁華街のウラ通りといった感じのこのステージ。ここでは敵はスケバンばかり。でも女だと思って甘く見てると痛い目にあうから、気を抜くなよっ!!



カバンやチェーンをふり回すスケバンたち。ジャマをするヤツは女でもタダじゃおかねえぞ。わかったか。



右にはビルの階段、左はスケバンを倒すと開く店のドア。どっちから先に入るべきか……。迷わず行けっ。



階段を上ったら、いきなり和室。そしてバケモノのような女、みすず。こいつのえりづかみピンタはさすがのくにおもビビるぜ。

ステージ3のボス "みすず"





店の中にもスケバングループが。ここはヤツらのたまり場だったみたいだ。店のマスターは見てるだけで何にもしないのだ。

ステージ4 部屋が迷路になっているのだっ!!

いよいよ、親友ヒロシが監禁されたヤクザの事務所へ着いた。しかし、ここはたくさんの部屋が迷路になっていた。いったいヒロシはどこに?



部屋の中をバイクが走り回る。波止場のシーンを思い出して、ジャンプキックで攻めてみようぜ。

ヤクザの "さぶ"





木刀を持った男が2人。こいつらをやっつけるとうしろのドアが開く。でもどっちへ行けばいい?



うわーっ、なんだこの部屋は! あの巨漢のみすずが2人がかりでくにおに突進。ピンチだぞ!



いよいよクライマックス!! 組の若頭"さぶ"との対決だ。でもヤツはピストルを撃ってくる。弾をよけながらの攻撃は、かなり苦戦をしいられる。

ヒロシとの再会!!

さぶを倒すと、その部屋の奥からうれし涙を流してヒロシが……。2人の友情は深まる。





北斗の拳2

●東映動画　4月17日発売　5300円

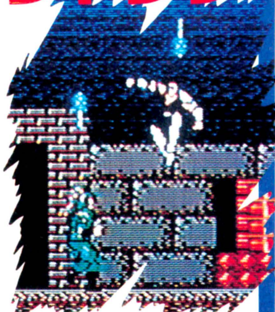
人気コミック『北斗の拳』のゲーム化だ。しかも第2弾！　去年発売された第1弾もスゴイ人気だったけど、新作はそのオモシロさをバージョンアップ。ヨコスクロールのみだったゲームマップも、画面切り換えをとり入れて大きく展開するぞ。新作ではケンシロウも衣装がえして、新しい、そして強い敵にドーンと体当たりだ。ステージ3までを紹介だ。

北斗の星かがやくとき、いまこそ
あらたなる男の伝説がはじまる！

STORY

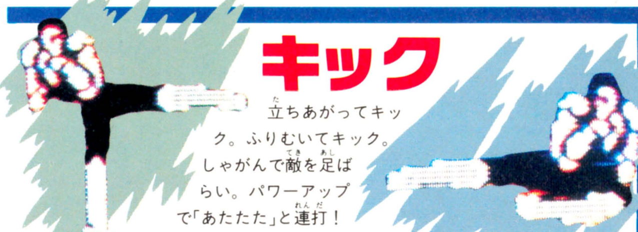
力が正義の世紀末。宿敵ラオウとの運命の戦いに勝利をおさめたケンシロウ。彼はそのあと姿を消し、リンとバットの前にもあらわれなかった……。
それから数年後、成長したリンとバットをおそう帝都の軍隊！　もうこれまでかと思ったふたりの前に、あの男が帰ってきた。一子相伝の暗殺拳、北斗神拳の伝承者、ケンシロウ。いまふたたび、巨大な悪との果てしなき戦いが始まろうとしている。

ジャンプ

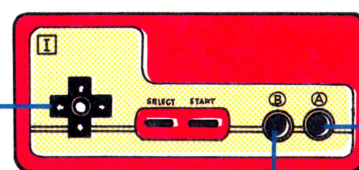


✚ボタンは移動、そしてジャンプだ。基本的なコントローラー操作は前作と同じで、とてもカンタンだ。ジャンプ中も、方向転換が可能なのだ。

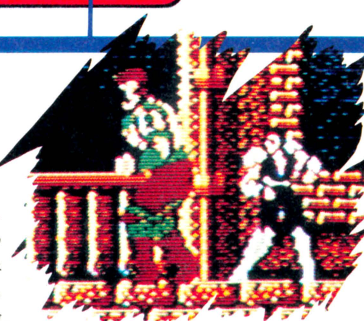
キック



立ちあがってキック。ふりむいてキック。しゃがんで敵を足ばらい。パワーアップで「あたたた」と連打！ ザコをまとめてけちらしてしまえ。



パンチ



ボカスカとくり出して、パカスカと敵を連打！　敵の秘孔をついて体内から粉砕だ。おそるべき北斗神拳の力を見よ。もちろんパワーアップで連打も可能だ。

主人公：一子相伝の北斗神拳……
その伝承者 ケンシロウ



ジャンプキック



✚ボタンとA、Bふたつのボタンの組み合わせで、飛びげりなどの空中ワザももちろん可能だ。ケンシロウをうまくコントロールしないとボスキャラに勝てない。

ハガネの筋肉が音をたててぶつかり合う死闘だぜ！

あべし

ひでぶ

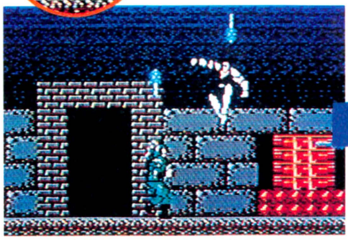
たわば

STAGE 1

最初の戦いの舞台は、"華山獄握爪"の使い手バスクが支配する郡都だ。ヤツの手下の司刑隊員がザコ。これがまたえらくシツコイのだ。バロナを倒し、ボスのバスクを倒せ！



ウジャウジャとうるさいザコ！



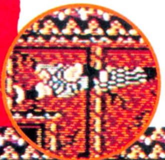
バスクの忠実(？)な手下、司刑隊員。なぐってもなぐっても、けってもけっても、つぎつぎとあらわれる連中だ。モチロンめちゃ弱い。



大男バロナは、しぶといのだ！

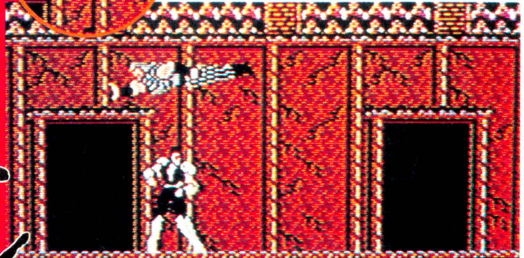


つぎつぎと司刑隊をけちらして進む。大男のキャラクターが登場、ボスのバスクか？と思ったら、手下のバロナ。とびげりだっ！



こいつがバスクだっ！

両手の先に巨大なツメをもち、ものすごい速さでビュンビュン攻撃してくる。おそるべき"華山獄握爪"の使い手で、ヒジョーに強い！



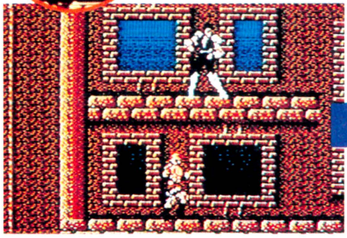
かずかずの司刑隊をつぎつぎとブチ倒し、さらに小ボスのバロナも倒したケンシロウを待つものは"闘技場"だ。

STAGE 2

ヨコ一直線の世界だった前作とはちがって、今回は地形マップもバージョンアップした。階段やステップを使って上下に移動すると、画面が切り換わるぞ。



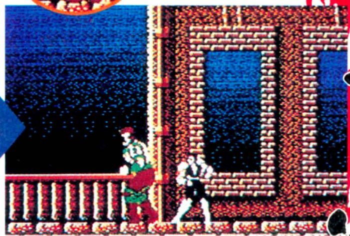
高くジャンプ！上下スクロール



新作『北斗の拳２』では、たて方向への画面切り換えにより、ゲームの舞台がグーンとワイドになった。マップも複雑になったのさ。



こいつの名はブゾリという！

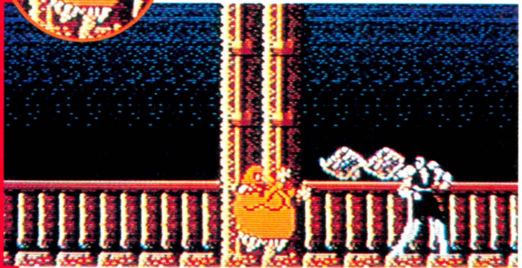


大男ブゾリの背後から、パンチをくり出すケンシロウ。コイツの秘孔は？ うまく秘孔を探し出して、内部から粉砕してしまえっ！



にっくきゲイラだ

コブシやキックならともかく、なんかヘンな攻撃をしかけてくるゲイラ！ こいつがステージ２のボスキャラだ！ どーやって倒す？



元斗皇拳の使い手、金色のファルコを倒すため、長い戦いの旅に出たケンシロウ。めざすファルコのもとへたどりつけるだろうか？

STAGE 3

ステージ３の敵は収容所隊員とその副所長のメンメン。いままでの司刑隊にあたるザコのキャラクターが収容所隊員だ。ヨロイを身にまとった強そうなヤツらだ。数も多いぞ。



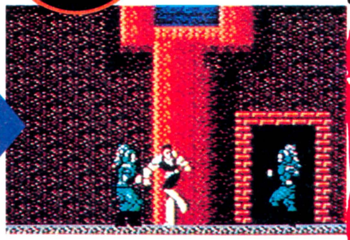
飛び道具とはヒキョーなり



前作でも、敵はナイフやオノを投げて攻撃してきたけれど、新作ではそれに加えて、コンボウがおどるようにケンシロウにおそいくる。



ヨロイカブトの収容所隊員たち

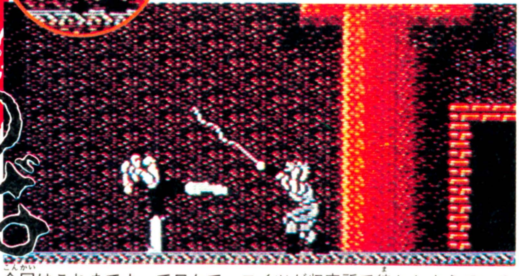


メタリックなかがやきをはなつカブトとヨロイ。このステージのザコキャラは、収容所隊員たちだ。あとからあとから出現してくる。



収容所副所長だ！

ピシッ、ピシッ！ とムチを打つ、こいつが収容所の副所長なのだ。長いモノにはまかれろとは言うが、そーゆーワケにはイカンのだ。



今回はこれまでよってワケで、コイツが収容所で待ちかまえているヤツなのだ。さて、どう戦うのか、ケンシロウ。続報を待て！

さらに男の戦いは続く！

た　た　た　た　た　た

●セタ　4月14日発売　5500円

森田将棋

森田和郎

これまでに数多くのパソコン用ゲームソフトのヒット作を世に送り出している。将棋5段、囲碁3段、オセロ2段という実力者にして、有能なプログラマー。

これまでも数々のテーブルゲームのパソコン版を手がけている森田氏が、こんどは将棋でキミに挑戦！　3段階のレベルのある対コンピュータ戦から、詰め将棋の正答を教えてくれる〝詰め〟モードまで、機能の充実ぶりも、満足度120パーセントだぞ！

基本画面のみかた



①先手　対局者名
　　　　思考時間
②後手　対局者名
　　　　思考時間
③手数・指し手表示
　（☗先手、☖後手）
④後手番用駒台
⑤盤面
⑥先手番用駒台
⑦セレクトメニュー
⑧メッセージエリア
⑨カーソル

メニューの選択

対局	先手後手、レベル、または人間どうしの対決、と決めて対局。	平手	基本のコマの配置にもどす。好きなコマを落としたりできる。
再現	そこまでの手をひとつひとつ再現することのできるモード。	中断	なんのモードにかかわらず、そこでプレイを中断する。
盤面	盤面を指定すると、以下の2つのコマンドがあらわれる。	詰め	詰め将棋の盤面を作るモード。コンピュータに解かせる。

まずはレベル1に挑戦だ！

まずはお手並拝見というわけで、レベル1に挑戦。レベルは3段階あって、レベル3にもなるとかなり先を読むらしく、相当な思考時間をかける。なお、挑戦者である編集者はまったくのシロウトなので、棋譜のお見苦しい点はなにとぞお許しください。さて、〝対局〟を指定して、先手を選んで相手はレベル1だ。勝てるかな～？　どうかな～？



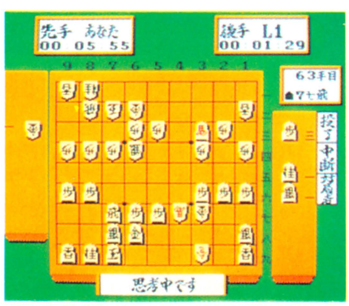
➡オーソドックスなレベルーに対して、小賢しくも振飛車で対抗。



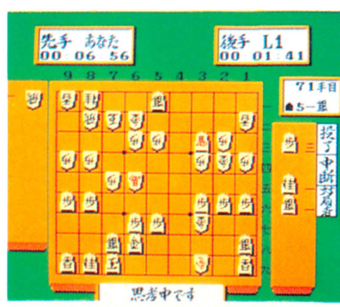
➡いったん角交換があって、互いに打ち直した角がにらみあう。



➡それぞれの陣形がかなりくずれてきた。いける、まだいけるぞ！



➡なんだか不利になってきた。それでもまだ食い下がる。

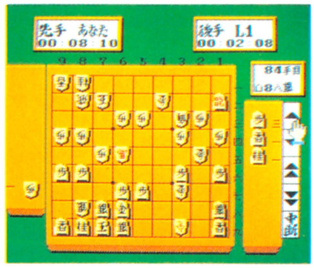


➡もはやどうしようもない。必死で攻めているが、次の一手で終わり。

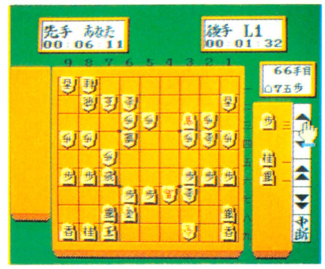
う～ん残念！

再現モードで反省

負けてしまったものはしかたがない。でも、どうして負けたのかしっかりチェックしなきゃだめだな。さっそく再現モードを使って一局を振り返ってみよう。まずは▼ボタンで最初まで戻し、▲で一手一手を確認する。



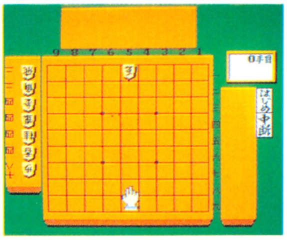
⬆これが指了図。なんともブザマな負けかたじゃあありませんか。それでは再現。



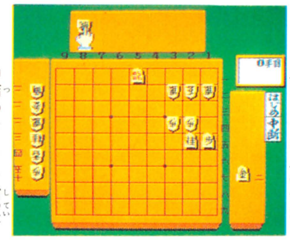
⬆あ、ここだここだ。無理して飛車が出ようとしてつかまっちゃってる。敗着だ。

詰め将棋だって解いちゃうぞ！

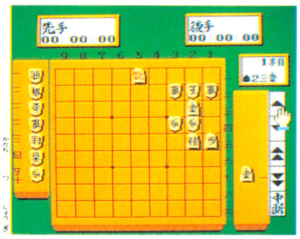
詰め将棋は、将棋のいちばん基本的な練習法。でも、むずかしくてどうにも……なんてのがあったらこのソフトにおまかせ。簡単なものだったら解くまでに1秒もかからないぞ！



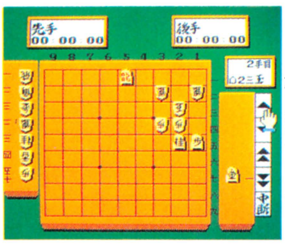
⬅詰めモードを指定するとこんな画面になるのだ。スッキリしてる。



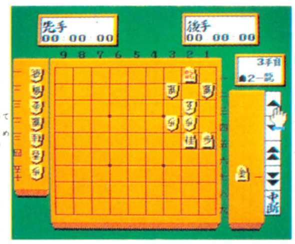
⬅こんな形の詰め将棋を選んでみました。不要なコマは上の台に。



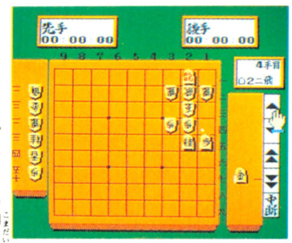
⬅"思考中です"のサインが出たのは1秒たらず。これが1手目。



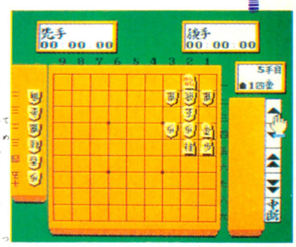
⬅コマンドの入れ方は再現モードと同じ。というわけで2手目だ。



⬅3手目。ちなみに、ここでやっと正答を理解したのであった。



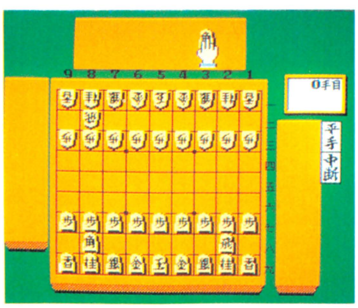
⬅コンピュータの駒台に駒があると、どんどん合駒を打ってくる。



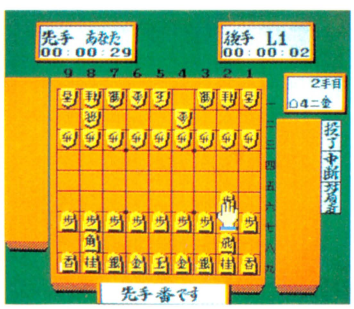
⬅5手目ですっかり詰みました。いやあ、お見事。ぱちぱち。

角落ち飛車落ちも自由自在！

レベル1にどうしても勝てない君。ムチャクチャ強いやつと、このソフトで対戦することになった君。吉報だ。駒を落とすことによってハンデがつくぞ。



"盤面"のモードで相手の角を上の台においてしまう。飛車なら飛車、好きなものを落とす。あとは対戦モードにもどせばいい。簡単だね。



ほら、角落ちのハンデがついての対戦開始だ。いくらなんでもこれなら勝てるんじゃないかな。なにからなにまで親切なソフトなのでした。

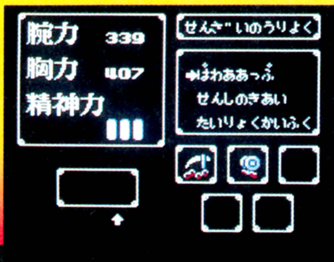
君も1級認定をめざそう！

なんとこのソフト、総合棋力2級であるという(社)日本将棋連盟のお墨付きなのであるっ！そこで、このソフトに勝ち、その棋譜を書いて(社)日本将棋連盟に級の申請をすれば、レベルと内容によって10級から1級を認定してもらえるのだ。どしぇ〜。さあ、君も1級をめざせ！

アルゴスの戦士 TM

●テクモ
4月中旬発売
4980円

さーて、お待ちかねの続報だ。今回は、前回紹介したエリア5までのマップの、その続きをのせよーかなーと思ったけど、すべてのエリアへのターミナルステーションと、エリア3の連絡口を徹底紹介することにキーメタ、決めたっ！



むかしむかし……〝闘神インドラ〞が住む、〝アルゴール〞という国があり、人々も平和に暮らしていた。だがある日、獣王ライガーのひきいるおそろしい軍団が国をおそい、またたくまに国じゅうを征服してしまった。人々は日々、恐怖におののき、だれもがあのにっくき獣王を倒せないものかと思っていた。やがて人々の願いを聞きつけ、〝アルゴール〞の守護星である〝アルゴス〞から、ひとりの戦士が大地に降りたった。彼こそ人々を救う戦士なのだ。

⬅アルゴスの戦士の武器は、強力ヨーヨー。敵を倒すほどドンドン強くなるのだ。

ヨーヨーひとつで巨大な敵に立ち向かう、守護星の使者。

動きまくれっ!

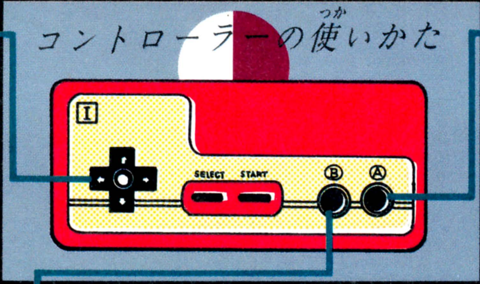


⬅とにかく戦士は元気でなくっちゃ。アイテムを手に入れるため、闘神インドラに会うため、東西南北どこへでもビュンビュン走れ。



➡アイテムのクサリガマ、滑車、ボウガンなどを使わなくては、たどり着けない場所がある。ナワやクサリを十分に利用するのだ。

コントローラーの使いかた



ジャンプっ!



⬅ジャンプは敵をかわしたり、高いところへ乗ったりするのにつかう。空中を飛んでくる奴もいるので、ジャンプして攻撃だ。

なめたらいかんぜよっ!



➡イタそーなトゲトゲのついた大きなヨーヨーが、アルゴスの戦士の武器。ブンブン飛ばせ！



⬅パワーアップすると、クサリの長さがグーンと伸びる。戦士の体力で攻撃力もアップする。

ドでかいヨーヨーが強力な武器だ

おぞましき敵キャラクターのかずかず



ブラコケリス カメのバケモノのクセに速い。しゃがんでヨーヨーを飛ばせっ。



ロルファ イキナリ土の中から出てきて、オマケにカタイ。アルマジロみたい。



オレピス エリア5の水中から、イキナリあらわれる。待ち伏せて攻撃するべきだ。



キナターノス エリア5の先、ジャングルの水辺にいる。尾に気をつけて進め。



モルゴリン 空中をゆっくりとせまってくる。ジャンプ+ヨーヨー攻撃で倒せ。



エピオルコン たくさんあらわれると、タマゴの数も増えてかなり強敵になる。

このほかにもまだまだ手ごわいヤツがいるのだ

AREA 3 すべてのエリアへのカギはゲルロゼオのマップにあり

ウデならしのエリア1、2をぬけると、ゲルロゼオの谷間に出る。ここがすべてのエリアへのカギだ。どこの入り口がどのエリアへつながっているのか。それをアタマにたたき込め！ それが攻略への大きな一歩だ。

闘神インドラたちに力をかりるのだっ！

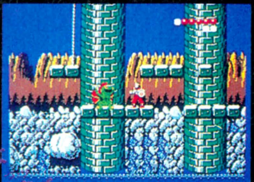


⬅どうやら闘神インドラは5人もいるらしい。いったいどこにいるのか？ どうすれば彼らに会えるのであろうか？



⬅やっと手に入れたクサリガマ！ これでエリア5、ロルセニアのさきまで一気にたどり着くことができるぜ。ジイさんに感謝しようと。

ジイさん、アイテムをどーも、アリガトウ！



⬅このほこらが、ロルセニア渓谷への道なのだ。クサリガマを手に入れたらロルセニアへ向かい、今度は滑車を手にしろ。

ここのほこらはロルセニアへと続く

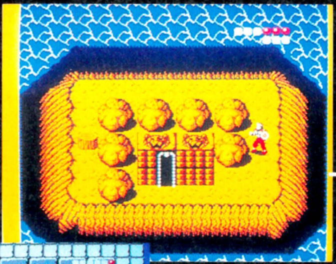
体力回復！ やさしいジイさんだぜ



⬆オット、滋養強壮、体力回復のほこらだ。つかれを感じたら直行だい。なんか温泉みたい。肩までつかってね。あー、アンバイいー。

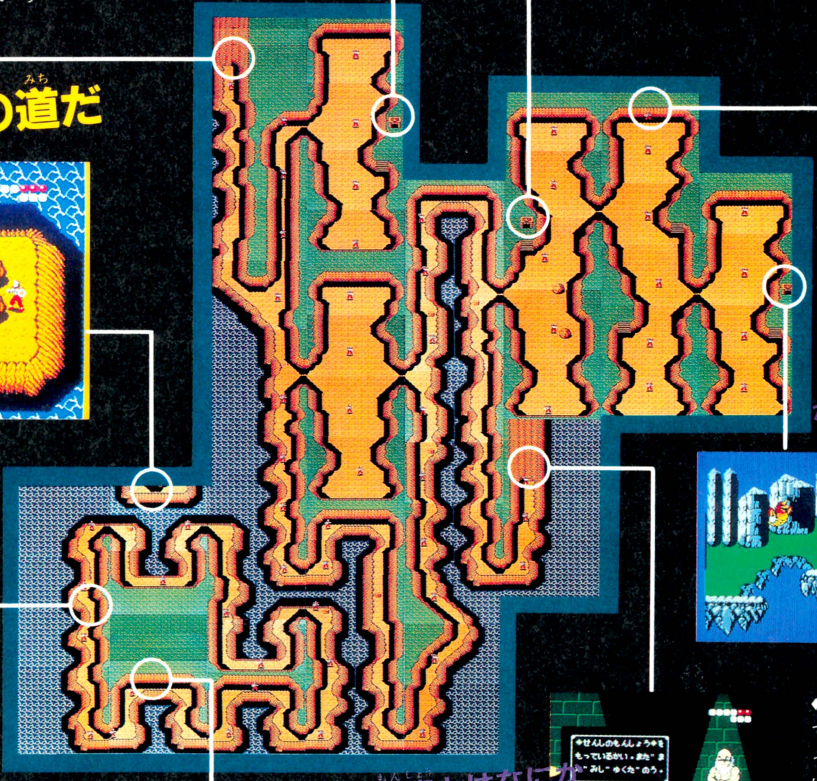
これが遺跡への道だ

前々号の開発版とは、地形が少し変わったぜ。ボウガンで渡る、小さな島。そこには？





たどり着くさきはモノトーンの遺跡だ！



なんだか知らないけど決戦の予感がするぜっ



⬅やがて天空の島々へと続くエリアへ……。このエリアへ進むころには、チカラいっぱいフルアイテムでお願いしまっせ！



⬅エッ、戦士の紋章ってナーニ？ ミジュクってどーゆーこと？ ぼく新人だからワカンナイ。どこに行って聞いたらいーの。教えて。

戦士の紋章とはなにか ボクってミジュク？



⬅このジイさんによると、上の小さな島はドラゴの神殿と呼ばれているらしい。そこに何が……？

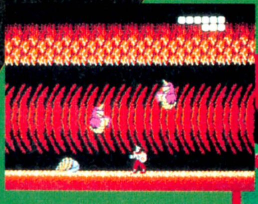
上の小さな島の入り口 それが神殿への道だ！

ザギラの洞くつをぬけでっかい夕陽をめざせ



➡タマゴを落としながらユックリと飛ぶエビオルコンのうじゃうじゃいるエリア。かなたに見えるはスエル連山。さてこの先には……。

そして各エリアの先にはあらたなるエリア！





エリア3、ゲルロゼオの谷間からのびるエリアの先には、またまたエリアがある。アイテムを手に入れ、インドラの力を得よ。

⬇ゲルロゼオからの連絡口を理解したキミのつぎなる攻略ポイントは、各エリアを征服することだね。アイテムを手に入れなくては進めない場所を考えればすぐにわかるぜ。



獣王との戦いはこれからなのだ！

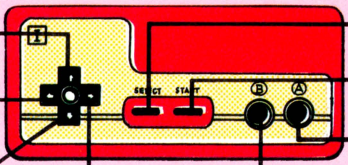


●アイレム　4月中旬発売予定　5300円(予価)

あの『スペランカー』の続編が、新しいストーリーや立体構成のマップなど、新要素も加わって登場するぞ。前作の最後で、ピラミッドの財宝を手に入れたスペランカーは、その中に、ある古文書を見つけた。そして、この古文書こそが新しいストーリーの出発点となるのだ。さあ、スペランカーとともに、次の冒険に出発だ！

古文書からは、その昔〝フェアリーランド〟という国があったこと、その国が邪悪の神〝ゲイラ〟に滅ぼされてしまったこと、そして3人の妖精がゲイラに捕らえられていることなどがわかった。スペランカーは、妖精たちを助けようと冒険の旅に出るが、謎はあまりにも多く情報はあまりにも少ない。彼は妖精を助け出せるのか？

コントローラーの操作



階段をのぼる。または、扉の前で、奥の画面に行く。

ゲームモードでの、プレイヤーの左移動。または、アイテムセレクトモードでの、カーソルの左移動。

しゃがむ。階段をおりる。または、手前の画面に入る。

ゲームモードでの、プレイヤーの右移動。または、アイテムセレクトモードでの、カーソルの右移動。

✚下＋B➡しゃがみながらアイテムを使用する。
A＋B➡ジャンプしながらアイテムを使用する。

ゲームモード中にアイテムセレクトモードを呼び出す。

●ゲームスタート　●ポーズ　●アイテムの指定

ジャンプ

ゲームモード中にアイテムを使用する。または、アイテムセレクトモード中に選択したアイテムを決定する。

3人の勇者の中から
1人を選んで出発だ！

『スペランカーII』では、主人公を探険家、聖職者、エスパーの中から1人を選んで出発するようになっている。3人の主人公は、使える武器やライフの多さなどが違い、だれを選ぶかによってゲームの難易度が変わってくるぞ。

探険者



⬅3人の主人公の中では、一番ライフが多い。武器は、ナイフとピストルだ。





ナイフは、回数を気にせず何回でも使えるが、ピストルは、弾数に制限がある。しかし、洞窟内で武器箱を拾って弾丸を補給できるのだ。また、パワーピストルの入った武器箱を拾えば、より強力な弾を撃てるようになるぞ！

聖職者



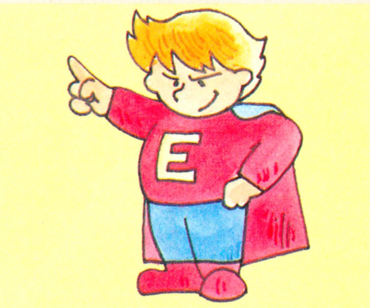
⬅ライフは少ないが、オーラを放って敵の動きを止めてしまうことができる。





聖職者は、オーラで遠くの敵の動きを止め、つえでたたいて相手を倒す。しかし、オーラは自分のライフを使って放つため、1発ごとにライフが減っていくぞ。むやみに使っていると、それだけで死んでしまうことにもなりかねないぞ。

エスパー



⬅ライフの多さは中くらい。ナイフを持っているほかに、レーザーも撃てる。

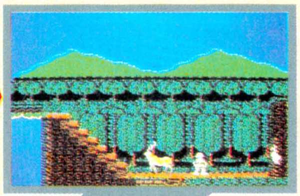


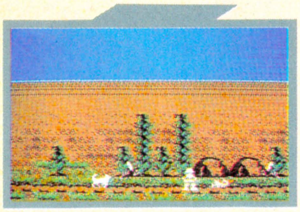


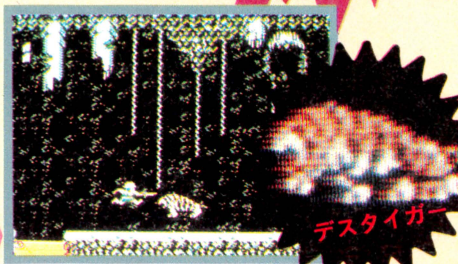
エスパーの武器は、ナイフとレーザーだ。ナイフは探険家のと同じだが、レーザーは遠くの敵を倒せるかわりに、撃つとライフが減っていく。エスパーの場合も、武器箱の中のパワーレーザーでパワーアップすることができる。

マップは立体構成（りったいこうせい） とっても広い！

ステージ1



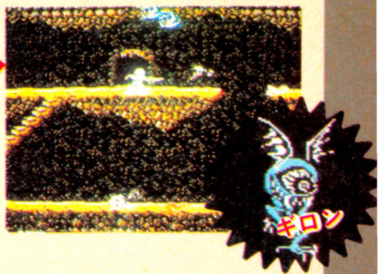




前作との違いのひとつに立体構成のマップがある。左右のスクロールとともに、奥へ行く扉、手前に入る扉があり広大なマップになっているぞ。各ステージのボスを倒すごとに大切なアイテムが手に入るしくみになっているのだ。

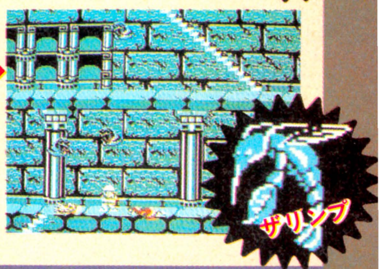
さらに奥にも世界があるぞ！

ステージ2



ステージ2は地下の洞窟。ボスは目玉のモンスター〝ギロン〟。

ステージ3

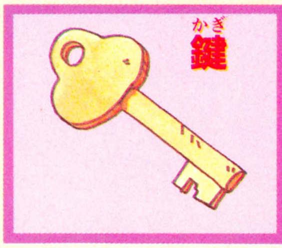


地下遺跡のステージ3。〝ザリンプ〟を倒して、いよいよラストへ。

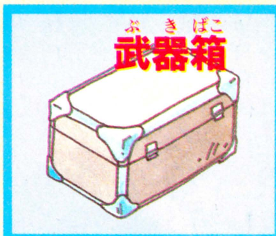
探すものは3つ。袋、鍵、そして武器箱だ!!



先発の冒険者が残していった袋だ。爆弾・カンヅメ・錠剤の3つが入っていて、探険に疲れたとき、とっても役に立つ。必ず取れ！



地下の世界には、錠のかかった扉がいたるところに現われる。これがないと開けられないのだ。ひとつ残らず取っておこう。



剣、つえ、ピストルなどの武器が入っている。そして、ときには自分の持っている武器をパワーアップするものが入っていることもある。



⬅行く手をはばむ大岩を爆破するアイテムだ。



⬅ライフが減ったとき食べると回復できる。



⬅毒にやられたときはこれを使うのだ！



⬅探険家のピストルをパワーアップできる。



⬅強力な相手の動きも止めることができる。



⬅敵に多くのダメージを与えられるぞ。

なんでも倒せばいいってもんじゃない！

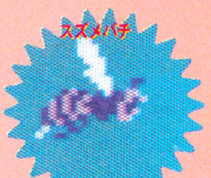
このゲームの新しい要素のひとつに〝徳〟がある。この世界のいろいろな動物の中には敵でないのもいて、敵以外の動物をやっつけると徳が減ってしまう。あまり低い徳だと重要なアイテムがもらえなくなってしまうのだ！



⬆イヌは人間の友だちだ。やっつけたらだめ。



⬆攻撃をしかけてくるぞ。やられる前にやれ。



⬆毒を持っている。やられたら錠剤を使おう。



⬆天井から襲ってくる。よけるのがいちばん。



⬆かわいらしいうさぎは無害の相手だ。



⬆襲われると精気を吸われる。気をつけろ。



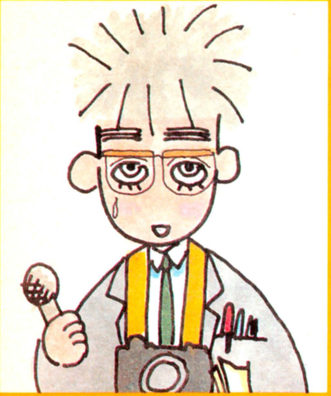
⬆シカも無害だから手を出さないようにね。

最終目的！ ゲイラを倒せ！





最後の敵〝ゲイラ〟を倒すために、どうしても欲しいのが、この聖剣だ。なんといっても〝邪悪の神〟はとっても強いから、それなりの武器が必要なのだ。ただし、この聖剣を手に入れるためには、いままでの行ないがものをいうぞ！



田尻智

ビデオゲーム通信 番外編

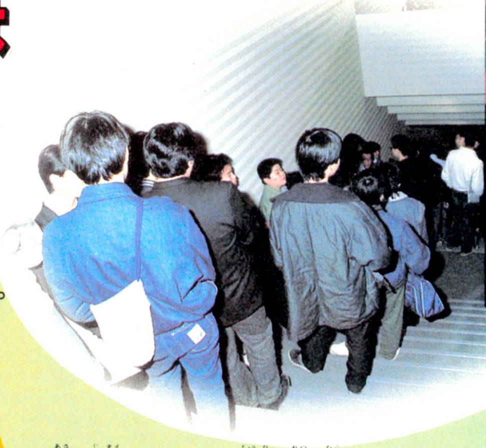
AOUショー特集

今週の『ビデオゲーム通信』は、いつものパターンとちょっと違った番外編で、3月4日、5日に開かれたAOUショーの特集をお贈りしよう。AM(アミューズメントマシン)ショーと違って、今回は入場料1000円で誰でも観られたから、学校の帰りに行った人もいるかもしれないね。

新しいゲームばかり数10種。

AOUショーとは

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会が毎年催すアミューズメント業界の春の祭典、新ゲームの発表展示会のこと。昨年第1回が催され、今年は3月4日と5日に東京新宿のNSビルで、第2回が開催された。一般の人でも入場料を払えば見て回ることができるのが特徴のショーだ。



◆朝10時前のNSビルに、長蛇の列が並ぶ。しかし並んでいるのは学生風の男が圧倒的に多い。

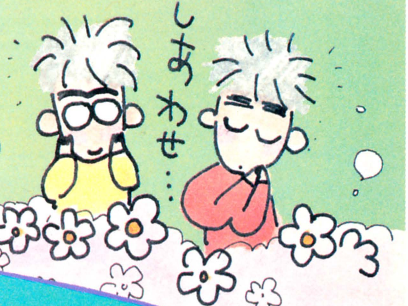


⬆会場の受付。キレイなお姉さんがいるからそこで入場料を払ってバッチを付ける。バッチは会期2日間とも有効だ。

ショーの必需品 スーパーバッグ



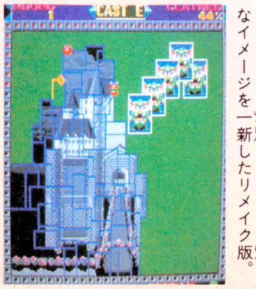
⬅どこがスーパーなのか不明だけど、各社からもらったカタログ類を入れて歩くのにはもってこいの紙バッグだ。



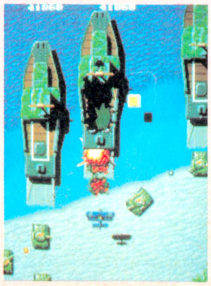
大人気爆裂タイトーブース

●出展ゲーム●
- ラスタンサーガ
- スーパークイックス
- 飛翔鮫
- ダライアス
- スーパーリアル麻雀PI

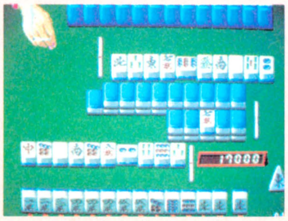
タイトー社のブースには、もうすでにゲームセンターでおなじみの『ダライアス』をはじめ5機種のビデオゲームと、ピンボールなどのマシンが出品されていたぞ。出品機種も多けりゃブースも広い、人気も高くて人も多いタイトー。とくに注目すべきニューゲームはというと、今はやりのヒロイックファンタジー『ラスタンサーガ』と、『アルカノイド』に続くリメイクゲーム『スーパークイックス』かな。早くゲーセンでやりたい。



⬅「スーパークイックス」。幾何学的なイメージを一新したリメイク版。



⬅「飛翔鮫」。もうゲームセンターに出ている。リアルな空中戦ゲーム。



⬆「スーパーリアル麻雀PI」。雀士の手が画面に出てくる麻雀の決定版。



⬆「ラスタンサーガ」。操作は「リンク」の感覚。画面がえらく美しいゲームだ。

AOUショーで一番広いブースだ。

セガ・エンタープライゼス

●出展ゲーム●
スーピーハングオン　時の戦士
エイリアンシンドローム　タイムスキャナー
パーフェクトビリヤード　ブロックギャル
その他3機種。





セガは昨年のAMショーからカードシステムによるゲームの出展をしているのだ。上のテレフォンカードのようなモノをゲーム機に差し込んでプレイするシステムである。すでに東京御茶ノ水にあるゲームセンターで試験的に導入されているぞ。そして、今回のセガの目玉はやっぱり『スーパーハングオン』。『ハングオン』の第2弾でコースがバラエティーに富んでいるのが特徴だ。他には『エイリアンシンドローム』が気色悪い敵が出てきて良かった……。



⬅「スーパーハングオン」は、マシンに3種類の形が用意されていた。ライドオン(バイクにまたがるヤツ)は少し小型に……。

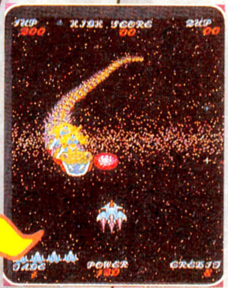


➡おお、意外とおもしろいなこのゲーム。昔、駄菓子屋でやったな。

エクセリオンが帰ってきた!?

ジャレコブース

●出展ゲーム●
エクセライザー
エイキック5



『エクセライザー』というゲームが今回のジャレコの一番押しだ。これはなんとあの往年の名作である『エクセリオン』の続編なのだ。アナクロっぽい画面もそのままだけど、昨今はやりのデカいキャラクターも出てくる。背景の星がスゴク明かるい。

スポーツ物でせめる

テクモブース



⬅「ティードオフ」。トラックボールで玉を打つのだ。

●出展ゲーム●
ティードオフ
オールアメリカンフットボール



⬆「オールアメリカンフットボール」。とにかく名前が長い。

『ティードオフ』は今ゲームセンターで大人に人気の高いゴルフゲーム。そして『オールアメリカンフットボール』は、おととしのAMショーに『グリダリアンファイト』という名で出展されていたゲーム。



⬆こらこらこら。こんなところで寝るヤツがおるか。え？違うの。悔しがってんだって。

暑い！熱い！マニアの熱気が！

一機種で勝負ナムコブース

●出展ゲーム●
妖怪道中記 たろすけ地獄を往く

もー、どうしようもないくらいゲームマニアに好かれているナムコ。今回ショーの中で一番おもしろいとの声も多い『妖怪道中記』には北は北海道、南は沖縄から来た彼らが、業界関係者を蹴ちらして見事2日間占拠してプレイしまくっていた。おかげで1回もプレイできずに泣きながら帰ったヒトも多い。しかしそれも、ひとつの人気のバロメーターといえるだろう。ビデオゲームの展示は一機種のみであとはお菓子取りのクレーンを展示。



⬆ううっ、取れない……。腹をすかした少年は取り出し口を見つめ泣いてる。

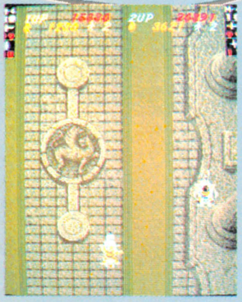




⬆噂のナムコ春のニューゲームがこれだ。『妖怪道中記―たろすけ地獄を往く―』。アクションゲームにアドベンチャーの要素が加味されてる。

漢字が多いぞ！
データイースト

●出展ゲーム●
魔境戦士　臥竜列伝
カルノフ



『魔境戦士』と『臥竜列伝』と四文字漢字のゲーム2機種が。『カルノフ』はデブのおっさんが戦うゲームなのだ。

彼はミスターDo！ じゃあないか？
ユニバーサルブース

●出展ゲーム●
スーパーピエロ

ユニバーサルという会社はビデオゲームの『ミスターDo！』のシリーズで人気を博したところだ。『スーピーピエロ』は『ミスターDo！』のシリーズ第4弾『Do！　ランラン』の名前が変わったもの。ひさしく『ミスターDo！』にお目にかかってなかったから、プレイしたときは感激してしまった。早くゲームセンターでやりたいね。

忍者くん続編
UPLブース

●出展ゲーム●
忍者くん阿修羅の章

ファミコンでも発売されたUPLの「忍者くん」。なんと今度は横スクロールも加わって、再登場。難しいぞ。



健康椅子



⬆健康椅子を展示する不思議なブースを発見。気持ち良さそうに試用するのは、見物に来たゲームセンターの支配人？横で年配の女性インストラクターが説明。

2人同時プレイゲームの王者だ！
コナミブース

●出展ゲーム●
魂斗羅　ダブルドリブル
ウェックルマン24

コナミは、今回3機種出展した。しかし、3機種ともすでにゲームセンターに出ているゲームなので少し残念。それでも、2人同時プレイのできる『魂斗羅』と『ダブルドリブル』は人気が高く、なかなかプレイすることができなかった。できれば新ゲームが見たかったな……。



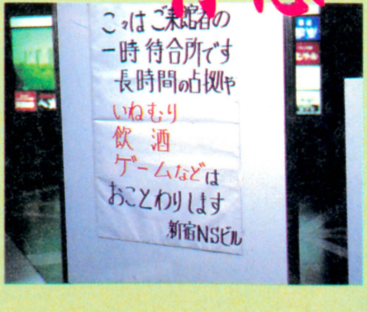
⬅スタローン、シュワルツェネッガーがモデルの戦闘アクション、「魂斗羅」。漢字タイトルがシブい。



➡「ダンクショット」と並んでバスケットゲームの人気者「ダブルドリブル」。反則をとられるな。

休憩…

➡ちょっとひと休みにしようとNSビルの1階ホールへ……。そこに貼り紙が一枚。ホールでハンカチ落としとか遊ぶヤツがいるのかな。まったく謎だ。



ホッと一息憩いの場
サン電子ブース

●出展ゲーム●
マドゥーラの翼
ライオネックス

ファミコンソフトの「マドゥーラの翼」「ライオネックス」を展示していた。「ライオネックス」は昨年のAMショーでも展示。

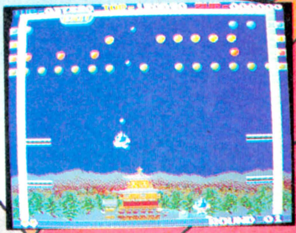


ゲーム業界の最先端を観る。

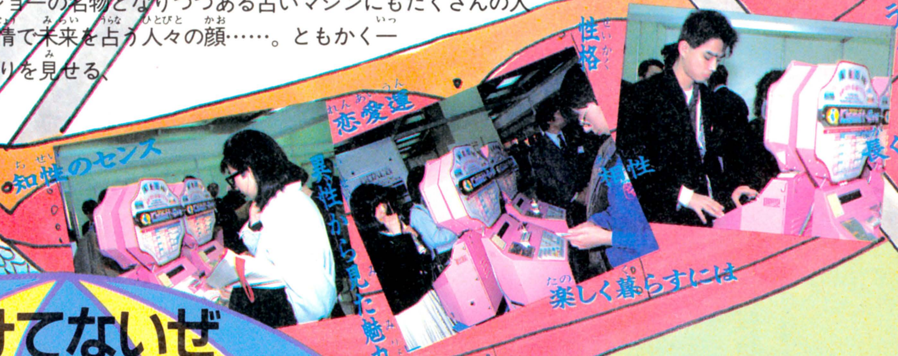
占いマシーンはここにおまかせアイレムブース

●出展ゲーム●
小僧隊ガッチョ

昔懐かし"風船割り"のリメイク版、『小僧隊ガッチョ』。ノスタルジックな気分を楽しむオールドファンの人気が集中していたのだ。もはやショーの名物となりつつある占いマシンにもたくさんの人だかりができていた。真剣な表情で未来を占う人々の顔……。ともかく一種かわったふんい気の盛りあがりを見せる、アイレムブースであったのだ。



➡『小僧隊ガッチョ』。風船を割り続けていると、パワーアップアイテムが出現するぞ。



➡誰もが知りたい未来の自分。それを映しだす世紀の占いマシーン。ここに来ると、誰でも顔が真面目になるのがおかしい。人間の弱さ……。

負けてないぜカプコンブース

●出展ゲーム●
トップシークレット
必殺無頼拳

カプコンのブースには今回2機種が展示された。とくに『トップシークレット』はショーに来た人人の人気を集めていた。カプコンのファミコンソフトは難しいことで有名だけど、このゲームも負けずに難しい。もっとやさしくして！





➡『トップシークレット』。主人公がロープを使って移動したり攻撃したりする。

➡『必殺無頼拳』。『北斗の拳』的な戦闘アクションゲーム。

これはすごい！SNKブース

●出展ゲーム●
ジャンボウ　名人戦
サイコソルジャー



➡ブース中央にそびえ立つ「すごい」看板。

なんと業界初の歌うビデオゲームがSNKから登場した。ゲーム中のBGMに合わせて女の子が歌っているのだ。別にゲーム機の中にレコードが入ってるんじゃなくて、サンプリングという技術でコンピュータが歌声を記憶しているのである。



⬅「サイコソルジャー」。「アテナ」の続編ともいえるゲーム。歌うのだ。

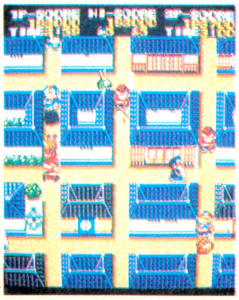
麻雀ゲームのトップメーカーニチブツ

●出展ゲーム●
ハイホー
ブービーキッズ
ハウスマヌカン

毎月毎月新しい麻雀ゲームが発表されるが、「ハウスマヌカン」は自分の牌が、コントロールパネルの液晶に表示されるまったくの新方式の麻雀だ。これのおかげで対戦プレイも楽しめるぞ。



➡たくさんの人がプレイして壊れたきょう体。修理するニチブツのヒト。



➡『ブービーキッズ』。昔のゲーム『平安京エイリアン』のリメイク版。

春のお推めゲームはこれだ！

——AOUショーを観て——

昨年の『アルカノイド』のヒットのせいで、リメイク版と続編モノのゲームが多いこと多いこと。その中でオリジナリティーを目指す『妖怪道中記』は評価できるな。続編では『スーパーハングオン』がより楽しくなって○。

セガマークIII通信

なんだか知んないけど、そーゆーわけで私が社会人セガマークIIIユーザーの水野店長なのだ。深い理由なんてないから、あんまし気にしないでね。さて、今回も例によって、最新情報いっぱいのセガ通なんだけど、なぜか私のココロは重い……。ウーム、よく考えてみたら、私はあんまり『スケバン刑事』についてくわしくなかったのであった。コマったなー。



●カートリッジ　5000円



やってみたいと思う スケバンさんとデート

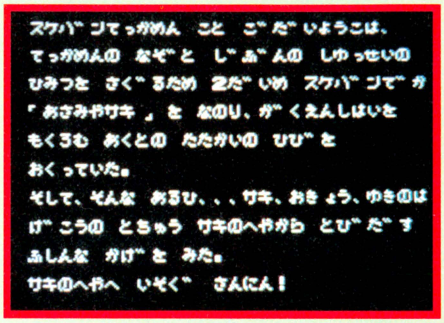
ウーン、コマったコマった。『スケバン刑事』か……。私、あんまり知らないんだよね。だって、あのテレビやってるのって、平日の夜7時半でしょ。そんな時間に家に帰ってたことなんか、ここ3年ないもんね。クソっ。あーイヤだイヤだ。なっとうな、いやちがう。まっとうな生活がしたいもんだ。

ところでさ、『スケバン刑事』の刑事ってとこね、ケージって読んじゃダメなのね。私はハジをかいてしまったのだ。ちゃんと教えといてくれなきゃだわ、ホントに。

さてさて、まえおきが長くなってしまったのだ。さっそく、問題のマークIII版『スケバン刑事II』の紹介へいっちゃおうではないか。

じゃ、まず上のタイトル写真を見ていただきたい。よーく見ていただきたい。よーくよーく見ていただきたい。よーくよーく見ていただいたかな？　それではよろしい。ごらんのよーに、このゲームは『スケバン刑事II』なのだ。IとどこがちがうかというとI、知ってる人は知ってると思うけど、主人公の女の役者さんが、IとIIではちがうのだ。Iの方は斉藤由貴で、IIの方は南野陽子ってゆー人なのだ。知ってる人は知ってるとは思うけど……。

ストーリーみたいなやつ



で、このゲームも、いちおー南野陽子ふうの人が主人公になっている。その南野陽子ふうの主人公を操作して、盗まれた鉄仮面を探すっていうのがストーリーなのだ。テレビの『スケバン刑事』を見てた人なら、ゲームを進めていくのはけっこうラクなんじゃないかと思われる。ドラマに忠実に作られてるから、ま、フツーの思考能力を持ってる人だったら、スムーズに先へ進めると思うよ。ただし、戦闘シーンをクリアーできたとしての話だけどね。

戦闘シーン！



敵と出くわして"たたかう"のコマンドを選んだときは、この戦闘シーンに入る。ヨーヨーで敵をやっつけるのだ。死んだら終わりだ。

移動シーン！



画面右側に出るコマンドのなかからテキトーに選んで、ストーリーを進めていくわけなのだ。進みぐあいによって行けないとこもある。



ドラマに忠実なストーリーなのだっ！

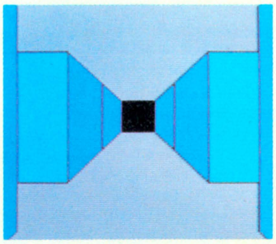
今回は手ちがいがあっても許してね

黒バラ館



⬅さまざまな謎を秘めた黒バラ館だ。かつては白バラ館と呼ばれていた事実もあったりする。

地下ダンジョン



⬆黒バラ館の地下には、広大なダンジョンが隠されていた！　迷わないように、マッピングも大事なのだ。



牢屋の番人
地下ダンジョンでこいつに会うはずだ。さあ、どうしたもんだろうねえ。戦っちゃうのも……。



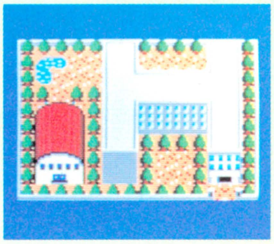
源十郎
黒バラ館の地下に幽閉されている人物。サキの出生の秘密を知っているらしいのだ。

青狼会本部



⬅信楽恭志郎を総統とする陰の結社。なんだかトンデモナイことを考えてるというウワサだ。

天地学園



⬅ここには、天堂という謎の人物がいる。"鬼怒良の鏡"がどこかに隠されているかも……。

問題なのが、その戦闘シーンなのだ。

サキとお京は鉄仮面の謎を求めて、いろんなところへ潜入するんだけど、そーゆーところには必ず敵がひそんでいるのだ。敵と出会ったら戦わないわけにはいかない。でも、この敵がけっこう強いんだよね。

ザコはまだいいんだけど、各学園には、やたらと強い安藤くん（アンドアジェネシスみたいなボスキャラ）がいる。こいつがイヤラシイ。まえにやっぱりマークIIIで『北斗の拳』ってあったでしょ。あれのボスキャラみたいなやつが出てくるのだ。それぞれ倒し方のパターンがあるみたいだから、早めにそいつを見つけることが大事のヨーダね（『スターウォーズ』が見たい）。

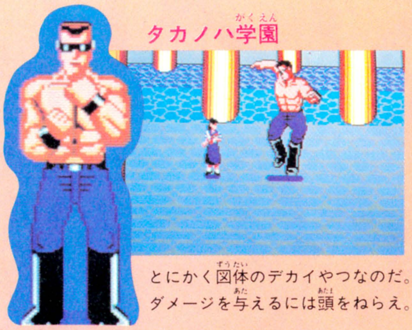
戦闘シーンさえクリアーしてしまえば、『スケバン』マニアのキミたちには、それほど苦労はしないと思うよ。ま、『スケバン刑事II』は、こんなカンジのゲームなのであるな。似たようなゲームで『ハイスクール奇面組』っていうのがあったけど、あんなにカンタンに終わっちゃうゲームじゃないから、安心しておきなさい。

そんなわけで、マニアの人たちは絶対買いのゲームでありました。エンディングがこれまた見ものだから、一生懸命ガンバってみたら？

登場人物も登場する！



主人公のふたり
麻宮サキ（スケバン鉄仮面）と中村京子（ビー玉のお京）。きわめてアナクロな名前なのだ。カミナリお銀はどこにいるの。



タカノハ学園
とにかく図体のデカイやつなのだ。ダメージを与えるには頭をねらえ。



セイリュウ学園
バイク野郎が総登場なのだ。ヨーヨーのななめ攻撃で倒すしかない。



信楽恭志郎
青狼会の総統。若いくせに何を考えてるのかよくわからない。



天堂
天地学院につとめる謎の人物。謎の人物がたくさん登場する。



ハクチョウ学園
はねまわって火の玉を吐いてくる。ジッとこらえてヨーヨーだ。



地獄城
たぶんこいつは恭志郎の養父だと思われる。分身までするぞ。

ファミ通町内会

お習字するのココロ

まだ、まだ、続く



今どきさ、モノクロのテレビ見てる人なんていないと思うけどさ、けっこういいんだよね、あれ。色ついてると、なんか目にウルサイでしょ。ボクなんか、あんましテレビ本気で見ないからね。流しとくだけってのが多いんだよね。もちろん音も出さないでさ。でも、本読んでるときもつけてるってーのは、ちょっともったいないなーなんて思ったりもするけどね。
こーゆー人にはオシュージだ。

金の鳩賞



今週の1等賞は、スルドク時代を反映したこの作品だ。乗っ取りとか誘拐とかキョーハクとか、そーゆーズルイ犯罪ってのは、ホントーにズルイと思うのだ。ズルはいけないと思うのだ。

銀の鳩賞

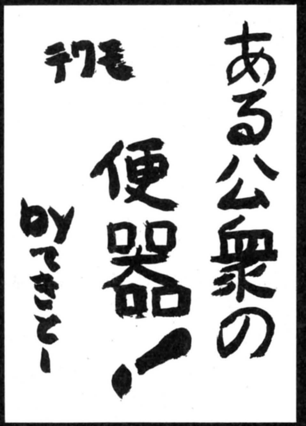


で、2等賞。今週はグーゼンにも、金の鳩、銀の鳩、両賞とも女の子の作品なのだ。フム、男の子もガンバってね。さて、『オホーツク』であるが、ゲームは2級じゃないから安心してね。

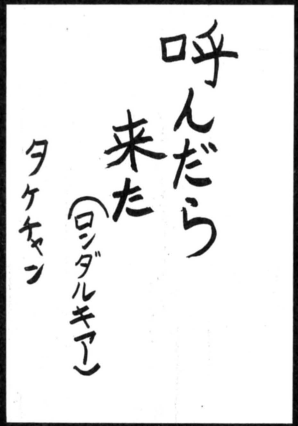
佳作4点



ま、これはシブいと言わざるを得ない。データイーストさんには申しわけないが、これはシブい。ところで誰こいつ。



〝アルゴスの〟とゆーところが、〝ある公衆の〟になっちゃうのがカワイイ。口に出して言ってみるともっとカワイイ。



だからなんなの？　とつい言いたくもなる作品だ。しかし、立ちあがりの早い直截な表現は好感が持てる。



マンガもののお習字はいくつかとどいている。この作品は、バッターが一本足打法であるとゆーところが買いだ。

水墨画だよ〜ん

水墨画はカンソでなければならない。漢字で書くと簡素ね。つまりシンプルってこと。ゴチャゴチャしたやつは、およびじゃないのだ。例えば、伝言板のとこに描いているN・ゴトーさんの絵を見てちょーだい。お上手でしょ。

入選



アメリカのトムが見たらさぞかしヨロコぶだろうと思われる。ブキミを通りこして、もうほとんど怖いのだ。こんなやつはいないぞ。

入選



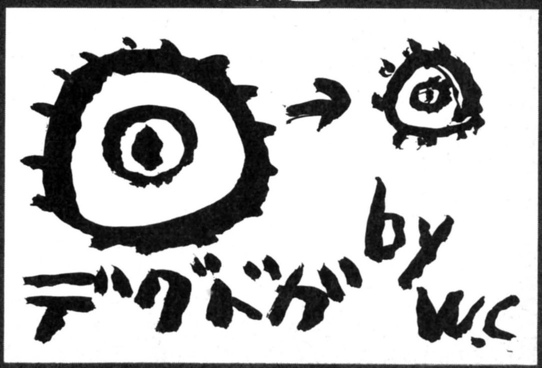
うーん、これはシンプルだ。このくらいカンタンにしてもらうと、いかにもとゆー感じがする。もちろんこの作品は『ドラクエII』なのだね。

入選



とても14歳の少年が描いた絵とは思えないくらいに、とてもよくできた作品だ。黒く力強いタッチがきいている。北田君、次もよろしく。

入選



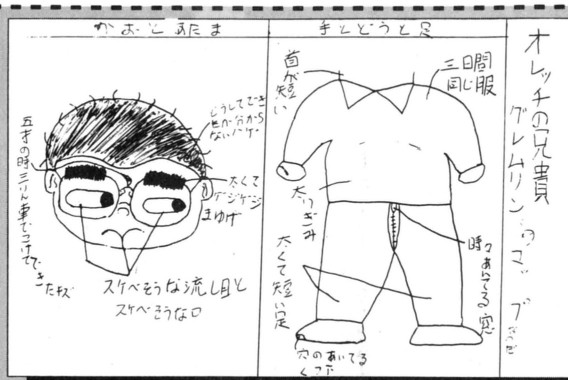
デグドガがいったいどーゆー形をしていたか、ハッキリとは覚えていないが、そーいえばこんなんだったっけとゆー気はする。

近所のゲーセンマップ



⬆なかなかよく描けてるが、まちがいが多いぞ。もちょっと漢字のベンキョーしよう。

こんなんでも載るっ!!



⬆キミのお兄さんはホントにこーゆー顔をしているのか？　そりゃあんまりだと思う。

THE EXHIBITION OF PRIVATE MAPS : LET'S ENJOY MAPPING !



わたしのマップ大公開！

いよいよ本格化！

MAP!　Dai（だい）　Kou（こう）　Kai（かい）　!（!）

●あて先………ファミ通町内会「わたしのマップちゃん」係

もっとキレイに描け！



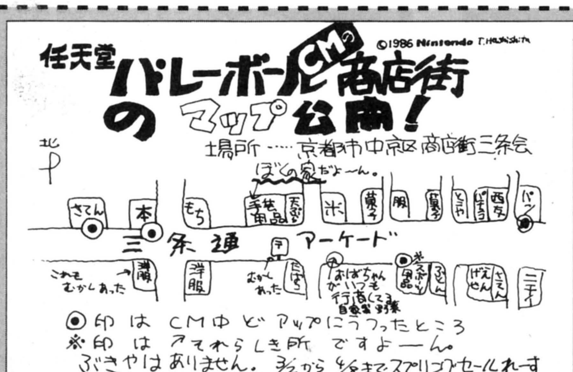
⬆ロンちゃんはいい飼い主にめぐまれてよかったね。ロンちゃんにもガバスあげてね。

連載第3回目をむかえて、このコーナーもいよいよ本格化のきざしが見えてきた。キミもヘラヘラ笑って読んでるだけじゃなく、たまにはマップしてしまいなさい。そーすれば、ガバスだってもらえるかもしれないのだよ。そんなわけだから、マップを描けるもんならなんでもいいから、ドシドシやっちゃってくれ。思いもよらないマップがとどくことを期待して、私のあいさつのことばとさせていただく。



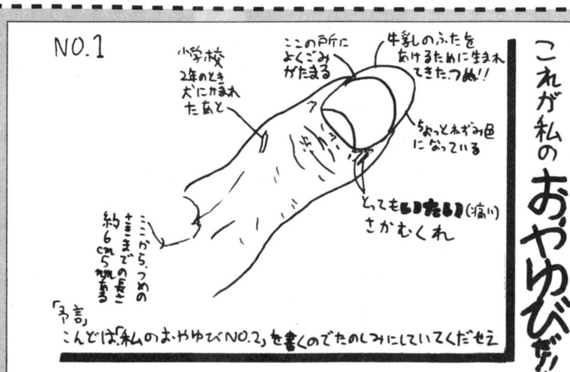


今明かされる事実だっ



⬆修学旅行に行ったら、ぜひよってみたい商店街であることだ。出演したかったなー。

これが君のおやゆびか



⬆ツメはちゃんと切っておかなくちゃダメだ。こんなやつであけた牛乳なんて飲めん。

町内会版

KIN DAN NO HI GI !

禁断の秘技！

ま、たしかにナサケない秘技もあるけど、それはそれで面白かったりするから、いいんじゃないのと思うのだ。今回も、ちょっとナサケなかったかなーとゆー気がする。

ファミ通チケット **500** ガバス

絶対やっちゃダメの技

福岡県　田中秀和

最初に言っとくけど、この技は大変危険なので絶対にやってはいけない。だれが何と言おうと、やっぱり絶対にやってはいけないから、絶対やらないように。いいね。

まず、そこらにいるネコと、ねりわさびを少々用意しよう。ネコの種類は問わない。

次に、ネコのしっぽをちょっと持ち上げて、ねりわさびをネコのコーモンのところに、ほんの少しつけてあげよう。す、するとどーだ。感激したネコちゃんは、ドヒェー！　と明日に向かって走っていってしまうのだ。

やっぱりこれは、やらないほーがいいなー。



⬆この技は、動物愛護の精神に反するので、絶対にやらないようにしよう。カワイソーだもんね。

ファミ通チケット **500** ガバス

ハナ歌でテスト大勝利！

大阪府　山田太郎

テストの前の日にいくら勉強しても、ぜーんぜんいい点がとれないよーという人のための秘技だ。これでもう安心なのだ。

どーゆーのかというと、数学の公式とか英語の文法なんかを、自分の好きな歌の歌詞を替えて、替え歌にして覚えちゃうのだ。できることならテープレコーダーに録音して、何度も聞いてみるのが効果が高い。

そーすれば、ハナ歌を歌うだけで、すぐに公式が出てきちゃうってわけだ。編集部でためしてみたところ、社会は『木枯しに抱かれて』、数学は『スシ食いねェ』があうようだ。

秘技大募集！

ただいまファミ通町内会では、大々的に生活の秘技を募集している。動物ネタでもおとしよりネタでも、何でもケッコウ。だけど！　あんまりなやつはダメ！　ココロあたたまるやつがいいんだわー。そんなわけだから、さっそくおはがき書いてちょね。

●あて先　ファミ通町内会
「秘技こもごも」係

応募しなさい!!

現在募集中のものたち

■**お習字するのココロ**
いつ終わるのかと関係者をヤキモキさせているこのコーナー。早く終わってほしいなんて言っちゃイヤ。なんでもいいから送ってね。

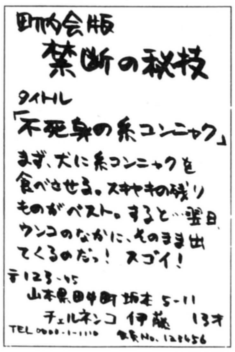
■**町内会版禁断の秘技**
人生を楽しく生きるための秘技を急募している。この日本という国にはさまざまな難問が山積しているわけだが、これみよがしな生活態度は、１日も早くあらためなければならない。そーいった意味もこめて、秘技なわけだ。

■**ゲーム用語の基礎知識**
とにかくね、実際にキミたちが使ってるゲーム用語を送ってくんなきゃやだよ。べつにウケをねらってやってんじゃないんだからね。

■**わたしのマップちゃん**
小さいのはミトコンドリアの鞭毛分布マップから、大きいのは池田大作先生の宗教的思想マップまで、描けるものならなんでも募集している。たとえ描けそーもないものでも、１度はトライしてみるのが若者というものだ。

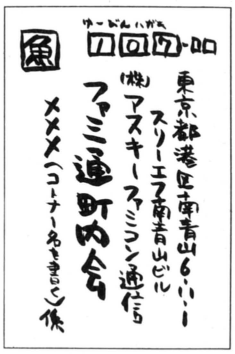
■**その他いろいろ**
なんでもいいんですから、送ってきてくださいな。オモシロけりゃそれでいい。この精神でいきたいと思います。ガバスもあるでよ。

うら



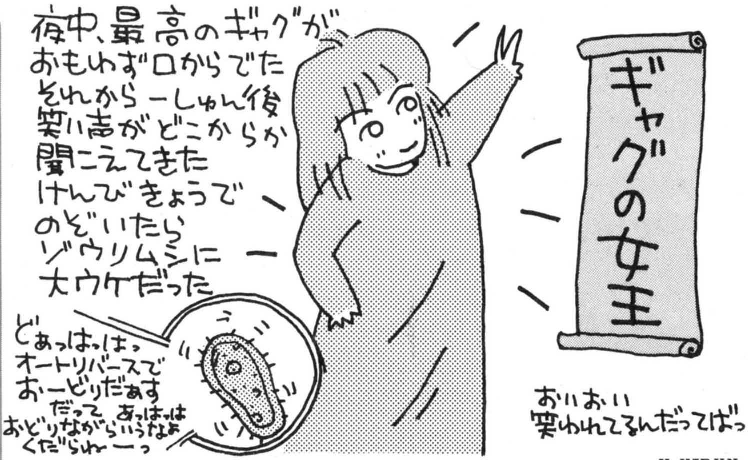
⬆べつに筆で書くヒツヨーはないが、書いたって罰せられないので安心して記入してほしい。

おもて



⬆べつにサカナの切手をはれと言ってるわけではない。あて先はまちがわないようにしよう。

ファミコン通信
おすすメディア



H. KIBUN

新入学、新入社、ナニカっつーと名詞のアタマにポンと"新"の字。なんだか知らないがミョーに気持ちいいなー。新しいモノって、いつもうれしいモノだ。

BOOK 本



●中島らもの明るい悩み相談室

中島らも
880円
朝日新聞社

天下の朝日新聞に連載されていたモノを集めた一冊なのだ。"明るい"なんて言いきっているだけあって、ヘンテコリンな質問がイッパイだ。「サボテンに怒鳴るお父さんが恥ずかしい」とか、「メシがうまくてしかたがなくて困ってる」とか「トイレの夢にうなされる」、「階上に住んでるヒトが毎日シコをふんでウルサイ」、「同じ冗談で3回笑うには」、「チェッカーズに熱中してる母」などなどなど……。

読んでいると思わず笑っちゃうような悩みがたくさんあるけど、当の本人は真剣に悩んでいるんだろうなあ〜〜、なんて思うよ。

あとがきによると、悩みの相談のお手紙、ぜんぶホンモノだっていうから、世の中、オモシロイよね。ナルホド、人間なんてひとりぼっちじゃたいしたことできないモンね。ひとりひとりがかかえてる悩みなんて、他人が聞くとけっこうオカシイモノかも知れない。そんなオカシイことに、ずーっと悩んでいるんだから、人間って案外もろいもんだよね。

この本を手にして、さまざまな悩みを読んだアナタ！ 「ウンウン、わかるぜその気持」なんて思ってるヤツはいないよね。ボクらにできるせいいっぱいのことって、ヒトの悩みをゴーカイに笑いとばしてあげることだけだぜ。

DISC ディスク

●ネオ・ファンタジア



レーザーディスク
12800円
カラー97分

アニメーションというものにチョットくわしいヒトなら知ってると思うけど、ウォルト・ディズニーがそのむかし製作した『ファンタジア』という作品は超有名だね。ムソルグスキーの名曲、「はげ山の一夜」など、クラシックのメロディーとなめらかなアニメがミゴトに合体。観ているとゾクゾクと感動しちゃうスゲエ映画だ。

その名作とおんなじスタイルで、イタリアでつくられたのがこの『ネオ・ファンタジア』なのだ。でもナニもカもまったくおんなじ、ってワケじゃあないよ。つかわれている曲は、ドビュッシー、ストラヴィンスキーなど、もちろんクラシックの名曲。それにあわせて展開するアニメーションが6編。そのどれもが、ディズニーの『ファンタジア』とはひとあじちがったムードをもっているんだ。チョイとクセのある、インパクトの強い映像が、本家の静かでちょっぴり重たいカンジのする世界とはまたひとつちがう魅力。原題は『アレグロ　ノントロッポ』っていう音楽用語。ほどほどに調子よく、なんて意味で、『ネオ・ファンタジア』というのは日本での呼び名。ボクらがいつも観てるアニメ映画とはちがった、「絵が動く」ことから来るスナオな感動。目と耳にいちどに栄養補給できるぞ。

VIDEO ビデオ

●夢幻紳士



VHS、ベータ
(株)ビクター音産
10800円
カラー45分

いわゆる「シティーライフ」とか「ブンカ」とかをやたらと意識して、たれ流しの情報をいちいち意識しちゃってるオニーサンオネーサンが

Recommend

たが、さんざん口にしてるから知ってると思うのだけど……。なにが、ってアナタ、レトロですよ、レトロ。古きをたずねて新しきを知る、といわれるように、古っぽいものを見たり聞いたりすることが、いまもてはやされているワケですね、フシギなことに。

少し前に「ハイテック」とかなんとか、スゴクさわがれて、家庭電化製品なんかも、スイッチがフェザータッチで、ツルンとしてペカペカなカンジのものがたくさんつくられちゃうし、そんなエレクトロニクスのかたまりみたいなのがマンガやスクリーンの中じゃなくって、現実に日常生活の中にポコポコとそこら中にあると見アキちゃうのかも知れない。それで古いものに注目しはじめたのかもね。よくわかんないけど。

たとえば今回紹介するこのビデオ、その舞台になってる昭和初期の東京。なつかしい、とかいうヒトはファミ通の読者にはあんまりいないだろうけど、時代劇みたいにそれほどのむかしではない。現代でも変わらないところがあるけど、やっぱりナニか変。そんなムードが魅力。

少年のくせに探偵で、しかもやたらクールでドライな『夢幻紳士』、魔実也。この昭和初期の東京で、ワケのわかんない超難解事件なら、魔実也に依頼、と相場が決まっている。今回の事件もコトの起こりは、魔実也の家にとつぜん襲撃した頭がワニの変なヤツ。コイツのおかげで魔実也は、連続美少女誘拐事件に巻き込まれ……まァ、事件があるから魔実也に依頼がくるのか。あるいは魔実也が変な事件を呼んでいるのか……。そんな変な事件のかずかずを、顔色を変えず、クールにクールに解決していく魔実也。ホントにもう、コイツはガキなのかオトナなのか、探偵なのか魔法使いなのかわからなくなっちゃう。そんなフシギなキャラクターだ。



●地球防衛少女イコちゃん

VHS、ベータ
エモーション
7800円
カラー45分

ウルトラマンやウルトラセブン、よーするにむかしなつかし円谷プロ製作による、M78星雲から来た人々。トータルファッションが銀赤ツートン・カラーの巨人たちの物語には独特なモノがあるね。地球を大怪獣たちや宇宙人から守る防衛隊。科学特捜隊とかウルトラ警備隊とかMATとかZATとか……まァ、たくさんの呼び名はあっても、彼らのスタイルには、キッチリとこれだけはおさえておかなくちゃ！　っていうトラッドなベーシックがあるし、それにさからう怪獣たちも、その出現のしかたやガンのとばしかたなど、やぶっちゃいけないキマリってものがある。口から火とか目から怪光線、とかね。

そんなスタイルをふまえて、いろんなパロディーがつくられているよね。テレビ番組のコントとかによく見られる。だけど、そんな様式だけをイタダいちゃってギャグにしても、ホントーにウルトラマンが好きなヒトが見ると、「あー、チョット、カンちがいしてるなー」なんて、ガッカリしちゃうコントが多いものだ。

そこで、そのホントーにウルトラマンを愛していて、しかもギャグのセンスも良い監督はいないものか。いましたいました、この作品の監督、河崎実がそのヒトである。ウルトラシリーズを知っていればいるほど笑えるビデオなのだ。

主人公の「河井イコ」ちゃんは、文字通りとってもカワイイし、ワキをかためるキャストはほとんどシロートだし、ゴーカ！　とは口がさけてもいえないセットに衣装など、ど一観てもシリアスなカンジはぜんぜんナシ。そこで大怪獣が襲ってきた！　とか宇宙人がせめてきた！なーんて言って防衛隊がドタバタ。最後にたよるのは、イコちゃんが観光旅行中の宇宙人にもらった、スーパーでミラクルでウルトラな超能力。防衛軍の秘密兵器の戦闘機はかとりせんこうのブタそっくりだし、敵のロボットのエネルギー源が家庭用コンセントだし、も一大笑い。

涙を流して笑っていたら、本当の超能力は、イコちゃんの無邪気さだった、というお話さ。

Recommended!!

Tokyo Disneyland. ファミ通 INFORMATION No.18

"アリスのティーパーティー"はグルグルグル

現在、東京ディズニーランドには34のアトラクションがあるんだって！劇場スタイルあり、乗りものあり。そして、今号は乗りもののお話です。

フィギュアスケートを見ていると——と、いきなり季節はずれな話題ですいませんが、見ていると、クルクルクルクルっとスピンターン。聞くところによると、練習を積めば、だんだんと目が回らなくなってくるそうです。人間とは、本当に適応力がすぐれた動物だなあ。

さて、今回ご紹介するのは、東京ディズニーランド・ファンタジーランドにある"アリスのティーパーティー"。いわゆるティーカップっていう乗りものですね。アリスの……ということは言わずと知れた、不思議議の国のアリスをテーマにしたアトラクション。大きなティーカップに乗ります。すると、全体がグルグル。そして、カップ中央についているハンドルを操作すると自分の乗っているカップだけがグルグル。その回転スピードは3段階になっている。

仲間何人かで、どこかに遊びに行けば必ず1人はお調子者がいたりします。そのお調子者とこの"アリスのティーパーティー"にでも乗った日には、きっと中央のハンドルを、グルグルグルグルグルグルグルグルグルと回して、目を回してやろうなんてたくらむ。その相手が、フィギュアスケートの選手とも知らずに……。

"アリスのティーパーティー"、とっても楽しいアトラクションです。でも、あんまりむちゃくちゃ、回転させないようにね。



今回は、もう1つお知らせ。同じく、ファンタジーランド、"イッツ・ア・スモールワールド"のとなりに、新装開店とあいなった"スモールワールド・レストラン"が、3月9日より営業しています。世界をテーマとしたレストランで、東京ディズニーランド初の中華料理を味わえるんです。ビュッフェとカフェテリアをミックスしたバフェテリアスタイルだから、自分で好きな料理を取って席につくわけ。今度寄ってみよう。

指鍛練道場

■講師　田尻　智
■絵師　丸山傑規

第21回

ゲームを極める

今、日本中のゲームファンが『ドラゴンクエストII』に狂う。「久々に長く楽しめた。しかしパートナーの王子〝すけさん〟にはまいった。道具屋でなんか買うと〝あいよ、すけさんさん〟と言われるのだ」神奈川県江口和宏がそう書いている。

ビデオゲーム

XXミッション

ハイスコアを簡単に出す鍛練をした。
①とにかくヘリコプターが出現して攻撃してくるところまで行く。
②そのとき、ヘリは全部で５機出てくる。得点は１機につき8000点だ。
③最初の３機は右から、４機目は左から、５機目は右から出現するから、４機目まで撃ち落とす。
④そして最後の５機目は撃たずに体当たりして自爆する。すると画面は先に進まず、再びヘリのシーンから始まる。③に戻る。残機（ストック）をためこんでおけば、アッという間に100万点はいってしまう（残機は５機までしかストックされない）。

（兵庫県尼崎市　児玉敬太郎）

今週から鍛練報告がわかりやすいように、少しレイアウトを変えてみた。

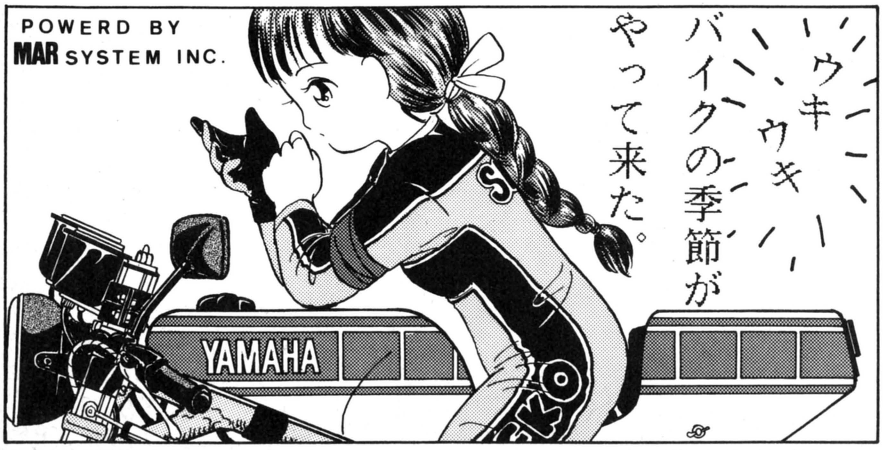
『ＸＸミッション』は、素人好みの単純明快さわやかシューティングゲームだ。それを鍛練したのが、さわやか野郎かどうかはわからない児玉、上の鍛練報告である。本来ゲームというものは、ただハイスコアを出せばいいものではないんだが、やっぱりベラボウな桁数のスコアというのは気持ちのいいものだ。見るのも出すのも気持ちがいい。とくにいいのは９並びのハイスコア、9999990点がビジュアル的にも美しい。

では、「ビデ通を読むのが一番の楽しみ」と言ってくれる児玉に500ガバス。

沙羅曼蛇

『沙羅曼蛇』の４面に出てくるクリスタルボールを封じる方法、完璧版。

まず、４面のクリスタルを出さないようにするには、条件がある。それは……。
①その日、そのゲーム台で誰かが４面をクリアーしていること。
②クリスタルが出現する核の手前の８つの地上ハッチを、上から順にＡ、Ｂ、Ｃ……とする。もし、①の条件を満足しているならプレイしたとき、Ｅのハッチが閉じたままになっているハズだ。１度でも４面をクリアーしたプレイがされていれば、そのゲーム台はその日Ｅが閉じたままだ。
③そして、クリスタルが出現する前に、急いでＡ、Ｂ、Ｄのハッチを壊せばよい。クリスタルは出ない。
④しかし、Ａ、ＢはＥと同じく、その日１回壊せばずっと閉じたままになる。もしＡ、Ｂ、Ｅが閉じている状態だったら、Ｄのハッチのみ壊せばクリスタルは出ない。
⑤つまり、Ａ、Ｂ、Ｄ、Ｅのうち閉じたままでないハッチを破壊すればよいのだ。Ｅは４面をクリアーしない限り閉じたままにならないし、４面をクリアーしてないゲーム台でＡ、Ｂ、Ｄ、Ｅをすばやく壊したとしても、クリスタルは出現する。
⑥追加。クリスタルを出さないようにしてＤの真下のハッチ以外のハッチをすべて壊す。（Ｃハッチは壁に近いところにあるので



丸山画伯から御言葉「投稿の秀作が往往にして 小中学生のモノである。成人絵師諸君は網膜を洗浄し映像直視せよ」

鍛練イラスト



鍛練者は兵庫県増田哲次だ。私も丸山画伯も、絵を見たときのインパクトの強さを評価した。増田には500ガバス送る。

激突しないように注意）するとハッチから出てくる敵は、撃つと必ずマルチプルになるので点稼ぎができる。便利。

（東京都墨田区　高橋　明）

頭が痛くなってくるほどマニアックな鍛練で、読んでて知恵熱がでてきたぞ。むー。４面のクリスタルネタでは高橋が一番くわしく鍛練（とゆーよりはもはや研究に近いものがあるな）していた。別に『沙羅曼蛇』でなくてもいいから、高橋を凌ぐような専門的偏執的鍛練ができたら、みんなも送ってくれ。高橋には500ガバスだ。

ファミコン

ディープダンジョン

レベルを簡単に上げるための鍛練。

まず自力でレベル４以上にしてから、敵があんまり強くない階に行く。そしてボタンをガムテープなどで止めて、そのまま寝てしまいます。次の朝になるとレベルが10ぐらいあがっています。

（東京都杉並区　山下直也）

この鍛練報告を読んだら、疲れて寝てしまったジィさんの靴仕事を人形達が代わりに片付ける童話を思い出した。“寝る”といいことがあるのは童話もファミコンも同じことらしい。

ただし、この鍛練は夏やるのはあまりすすめられないな。ファミコンが温まって熱暴走（狂う）するかもしれないし。心温まる鍛練報告をした山下、500ガバス。

マークIII

ウッディポップ

コンティニュープレイの方法について鍛練。ゲームオーバーになったら、その表示が消えないうちに、ボタンを６回押す。

ワープする方法についての鍛練。汽車が出ているとき、トイゲート（汽車の出入り口）にガムボールを入れるとボーナス点が加算され、その面はクリアーとなる。そしてワープした面（隠し部屋）から始まる。

（日本全国の人々）

『ウッディポップ』発売後、山のように鍛練が届いた。その中から３人に、300ガバス送ることにする。当選者は三重県石川裕子、岡山県斉藤美和子、静岡県北村優子である。女には甘い指鍛練だった。

アレックスキッド

16面に隠れ画面がある。16面の大王の城に行ってちょーだい。城の中に入ると、普通右に行く。でもここを左に行く。それにはしゃがみテクを使わなくてはいけない。しゃがみテクとは助走をつけていきなりしゃがみ、その勢いで１マス分の所へ入り込むテクのことだ。城の入り口の左には見えないカベがあり通れないが、一番下の１マスだけ通れるようになっている。そこを通り抜けると、また同じ場所に出る。そしたら、また同じテクで左下を通り抜けると……。思いっきりおかしな画面になり下に落ちると、そのままタイトル画面へ……。

（新潟県小千谷市　渡辺　真）

これはおそらく隠し面でもなんでもない、いわゆるバグ（ゲーム進行の狂い）であろう。渡辺は13歳なのによく見つけた。なんてとくに意味はない。渡辺に500ガバス送る。

阿修羅

スタートしたらM-60を１発空撃ちし、２発目のM-60で画面上に出てきた６人目の敵を撃つ。するとボンバーアローを取ったときの音がして第１ラウンドに限りボンバーアローが使い放題になる。

（長崎県長崎市　川口浩司）

今ではポピューラーな技だが、まあ良い。川口にも500ガバスだ。今週はここまで。

VIDEO GAME TOP10

'87.2.22〜3.7

1	アウトラン（セガ）	188
2	源平討魔伝（ナムコ）	98
3	サラマンダ（コナミ）	73
4	バブルボブル（タイトー）	61
5	快傑ヤンチャ丸（アイレム）	44
6	ダライアス（タイトー）	42
7	奇々怪界（タイトー）	40
8	アルカノイド（タイトー）	19
9	スペースハリアー（セガ）	5
10	熱血硬派くにお君（テクノス）	4

今週の第１位は前回と同じく、ダントツで『アウトラン』になった。しかし注目すべきはタイトー社の健闘ぶりだ！　なんと驚くことに10位中４ゲームがタイトーのゲームなのである。リリース数が多いせいもあるけど。ところで『アウトラン』を選んだ理由に挙げられているのは「BGMがいい」「車が日本に７台しかないオープンタイプテスタロッサだから」「となりに座ってる彼女を見てるだけでも楽しい」などで、どれもうなずける。

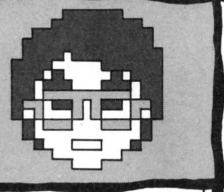
ガバスチケットは、１位投票者から５名に500ガバス、全投票者から抽選で10名に200ガバスを送ることにした。もし、１位投票者が１人だけだったらその人に2500ガバスいくことになる。つまり組織票OKということだ。



トップ10当選者発表　500ガバス：千葉県 越中靖之、北海道 阪東孝二、愛知県 大越昌彦、岡山県 藤原宏展、和歌山県 野口秀徳以上５名。200ガバス当選者は発送をもって発表に替えさせて戴きます。

あの『ゼビウス』と
『ドルアーガの塔』を生んだ
遠藤雅伸の

こちらゲームスタジオ プロダクションノート 第21回



この頃はだんだん暖かくなってきて、さすがにスキーに行っても雪が重くなってきた。今年はなんと20日ぐらい滑って、自己最高記録をすでに達成。春スキーも5月あたりまで楽しめるから、記録はさらに更新されそうだ。今年の円高と暖冬のおかげで、シーズン終わりの御茶ノ水は大バーゲン、たまたま他の用事で前を通って、思わずフィッシャーのRC4を8割引きで買ってしまった。205センチのスーパーGSLで、もちろん人間の技術が全く追いついていない。また山藤師匠に秘技を伝授してもらわざるを得ないわけだ。スキーが終わればいよいよ次はツーリング。ホームグラウンドの箱根・伊豆に路面凍結の危機が無くなったら、VFRもプロファイアーに交換して……、そういえば新型のプロアームも青山のホンダ・ショールームでまたがったけど、なかなか良かったなァ。とはいえスキー貧乏になってしまったから、オートバイは断念しよう。

もちろんスキーばっかりじゃなくて、ゲームもしっかりはまってる。ここんとこのはまり物といえばまずは「きね子2」。きね子に比べてかなり簡単だったけど、幼稚園の48ピースには1時間ほどかかってしまった。前回のきね子はタイムトライアルになってしまったんだけど、今回はあきんど氏が別のゲームにはまっていてボクの不戦勝、そのあきんど氏がはまっているゲームが「ゴルフ・JAPANコース」だ。

はじめにヤジさんがやっていたころは、それほど人気がなかったんだけど、ディスクファクスで全国のデータを見てから急変。チャーリー、島岡両氏が参戦、ボクもディスクを買ってきた。このころのトップは20オーバーぐらいで、ゴルフ好きのチャーリーはいきなりベスト10並のスコアを出したが、ファックスが面倒で応募せず、その後のスコアの上昇にベスト10入りが難しくなり、今では応募しなかったことを悔やんでいる。さて全国スコアの方は、2位以下が全てオーバーの時点で23アンダーを出した強者が出現。

遠藤「こいつは凄いツールを持ってるなァ」
あきんど「そんなことないでしょ。真面目にやってもそのぐらいはいくよ」というやりとりで、ボクはリタイアしてあきんど氏にバトンタッチ、スコアリングドライブを開始した。

最低でもゴールドディスク、目標はベスト10入りを狙い、結果としてゲームスタジオのインテリアの一翼を担う置物を獲得、というあきんど氏のプランは、現在イーブンにあと少しの200位以内、この号が出るころにはアンダーに突入して、キディランドでのトップを狙える位置に浮上する予定だ。また2番手のチャーリーもトータル300を切って順位も上がっている。もしラッキーにも5月末までにチャートに名前が出たら、せいぜい笑ってやってほしいもんだ。

さて、ゴルフをリタイアしたボクは何をしているかというと、なんとこれが「エスパードリーム」。最近コナミのゲームは固すぎる感じだったけど、久々にやわらかめでやる気にさせた。しかし、それも初めのうちだけで、チェスコロニーまで行ったら突然ゴリゴリの固さ、思わずドラキュラかと思ってしまいつつ、これを書き終わったらクリアーする予定でいる。それではまた。

物書き、橋カツヒロの かく騙り記 Vol.10



最近になってようやく、ファミコンというものが、ブームという1つの現象としての扱われ方をしなくなってきた。テレビから流れる所ジョージさんのディスクのCMも、ウィスキーやシャンプーのそれと同じくらいお馴染みになっちゃったし、いろんな番組の会議の雑談でも、ほとんど話題にのぼらなくなった。もともと、おもしろいからブームになったわけだし、ブームになったからこそ話題になり、話題になってたからという理由で僕も手を出したんだけど、このファミコンブームというのは、やっぱり特殊なものだったと思う。

歌謡曲やファッション、あるいは料理から風俗産業に至るまで、いわゆるその筋の業界と言われる大人が作り上げて、お互い様の持ちつ持たれつの慣れあいの上に成り立つ諸々のブームと違って、年齢は低いとはいえ大衆の一部を形成している子供達の間から自然発生した大流行という点で、かなり画期的だった。もちろん子供達の間では今だに熱は冷めず、人気のあるソフトはなかなか入手もできないという状況はあるが、世間一般にとっては今さら現象として大騒ぎするほどのことではなくてなってしまった。そういう意味からすれば、もうファミコンブームは去ったということになるんだろうけど、ここで僕は、評論家と称する合法的な詐欺師みたいに、ファミコンブームをやり玉に上げて「いいの悪いの」なんて非生産的なことを言うつもりはないし(もっとも、さんざっぱらやり倒してる奴にそんなこと語るべき資格なんかないかも知れないが)。結論を言ってしまえば、すっかり市民権を得た1つのホビーとして、やりたい奴がやってればいい。囲碁や将棋、アマチュア無線に釣り、ゴルフと、多種多様の趣味の中に、晴れてファミコンという種目が加わったというだけのことだ。ビデオやCDと同じように家具の一員としてテレビの横に置いとけばいい。ソフトのシナリオ書く人に始まって、プログラマーから音楽作る人まで大人なんだし、こうやって雑誌作ってる奴だって大人なんだから、右手に選挙権持って左手にコントローラー持って、「おい待てよこれ、熱いなホントに！」なんて口走ってりゃ楽しいんだから文句言われる筋合いなんかない。



売上税だのエイズだのと、ドロドロしたものに振り回されてばっかりよりは、短絡的でいいもんね。「ファミコンがお気に入りで今『リンクの冒険』にはまったまま」なんて、胸張って言えることじゃないかも知れないが、別に人様の電気代使う訳じゃあるまいし、非難されることでもない。そこで、あえてファミコン狂を自称する大人の人からも、このコーナー宛てに色々な意見を寄せてもらえたらおもしろいと思う。「俺にも言わせてみろ」とか「俺だって前からこう思ってた」、「ファミコンと私」でも何でもいいから、ファミ通編集部に送って来て欲しい。その内、「大人が喜ぶソフトのベスト10」や「大人のファミコン・ギネス」みたいな遊びができれば楽しいじゃないの、ねェ。最近ファミコンに目覚めちゃった人から、テレビは2チャンネルから動かしたことがないという、根っからのファミ・バカの人まで、たくさんのはがき待ってるかんね。だけど、これでもし一通も来なかったら、このコーナー終わっちゃうの、ねェ加川ちゃん？ (加川談：えー、おたよりは人気のバロメータと申しますから、そうですねえ、考えときます)

ログイン通信

発行所　東京都港区南青山6丁目11番1号　郵便番号107
株式会社アスキー　ログイン通信東京本社
電話　(03) 486—7111
郵便振替口座　東京4-161144

またまたシミュレーションだ!!

アスキー、MSXマガジン、ファミコン通信愛読者の皆様、今月もまたまたログイン通信の時間がやってまいりました。毎度、字ばかりで、読むのは大変でしょーが、紙面左に連載中の〝営業マンだよ、べーしっ君〟にめんじて、ぜひ、ご一読ねがいたいのれーす。

おっと、この文末の「れーす」ですが、【re:s】と発音しますので、何かの機会に自らの会話にさしはさんで使ってみてほしい。

ところで、このログイン通信であるが、そもそもは、月刊ログインの宣伝、広告ページとしてスタートしたのである。もう大昔で、何年の何月号でスタートしたのかも忘れてしまったが、当時は非常に非常にマトモで記事の内容、企画内容もはっきりわかる立派なものであった。しかし、このよーな状態（字ばっかしの紙面）になったとはいえ、初心忘るべからずであるので、近日発売のログインの雰囲気と一部記事企画をお伝えしよーとガンバっているわけなのである。つまり、このログイン通信を読んだら、もしくは目にとまったら、「ああ、あれが毎月8日に発売されるのだなあ」と思っていただきたいのだ。

ところでところで、話はまた変わるが、実はいま気がついたのであるが、このログイン通信は、株式会社アスキーが作り出すあらゆる記事のなかで、ひょっとしたら一番多くの読者を獲得しているのではないか?

そーだ、確かに一番多いのだ。というわけだ、いまこれを読んでいる読者ショクン。ログイン通信、心をひきしめて読んでくれ。

さて、前置きが長くなった。そろそろ、ログイン5月号の特集内容を報告しよう。でないと、ログイン通信じゃなくなっちゃうもんなのれーす。

ログイン5月号は、あっと驚く、シミュレーションゲームの大特集。遊んでみたら、やっぱりシミュレーションゲームは面白いのだの昨年12月号につづく大企画なのであーる。

では、今回はどんな記事がバシバシ紹介されるのであろーか!? まず、いまのところ考えているのは、何といっても〝大戦略II〟、〝信長の野望全国版〟。このふたつの注目シミュレーションゲームをキッチリと紹介したいねってことだ。そのほか、〝エルスリード〟、〝オーガ〟、〝ディーヴァ〟、〝アートオブヴォー〟などもたっぷりと取りあげるつもり。

シミュレーションゲームのいいところは、ひじょーにたくさんの決定要素があって、ストラテジックに楽しめる点である。「だから、難しくていやなんだ」とかいってると、一生、シミュレーションゲームは遊べない。決して、オタクになれといっているのではないのである。そこに、面白そうなものがあれば、まず食いついてみる。ログインは、その根性が好きだし、ほしいのだ。

で、今回の大特集は、読めばその場で、バッチリとシミュレーションゲームしたくなる内容になるので、ヨロシクお願いしたい。

後半、少々コンセプトじみたというか、難しい話をしたが、よーするにそーいうわけなのである。

新装開店報告なのれーす!!

あの大人気ページ、『ゲームなんでも情報局だよ、どっこいしょ!!』（まったくふざけたタイトルだよな、どっこいしょ!! だもんなあ）が、新装開店するので、その様子を少しお知らせしておこう。

どのように変わるかというと、まず『ご開帳！ 日本全国ゲーム丸裏情報局』が大パワーアップ!! そんでもって、『からだと心の診療室』とあわせて何と、合計8ページの構成になる。

とにかく、あのゲームのここはこーなっている、こがわかんないっていう感じのおたよりを、キレイに編集、レイアウトしてお届けするので、読者ショクンのご協力をお願いしたいのだ。ヨロシク!!

新規開店報告なんだよーん

新コーナーが登場する。超強力大コーナーであーる。どういったコーナーかというと、発売直前、直後のソフトウェアをバシバシ大紹介してしまうというちょっとどころかやたらに気のきいたやつなのである。ちなみに、コーナー名はまだ未定。どっこいしょだとかおめでたとかつかない、カッコいいタイトルをいま考えている最中なのであります。期待していてくれ。

で、第1回の5月号の内容であるが（まだ予定なので、話半分に読んでほしいのよね）、まずは〝マンハッタンレクイエム〟。そう、あの殺人倶楽部のリバーヒルソフトの新作AVGだ。次に〝リバイバー〟、アルシスソフトウエアでしょ、さらに〝ラプラスの魔〟、〝ジーザス〟、〝ファンタジーII〟と評判のソフトウエアをバシバシ紹介してしまうのだ。

とにかく、読んでみることをお勧めするのだ。ま、そーいうわけなのだ。

結局、5月号をヨロシクね

さて、（株）アスキーの作り出す記事のなかで、一番多くの人に読まれていると自負するログイン通信。今月はどーだったかな。

たった1ページという制約上、詳しく語れないところもあるが、結局、月刊ログイン5月号は、面白い記事がたくさん載っているので買って読もうというわけなのだ。では、また来月。



なんてったって、購読者数推定300万人のログイン通信だ。必読!!

友だちの鼻をあかしてやろう

アルゴリズム相談室

■解答者——ドーベルマン=林（春休みはゲームだ!）
■解答とお目つけ——アルト鈴木(次回から新しいコラム登場)

4月といえば入学式、入学式といえば新1年生。僕たち2人も初心にもどって、一所懸命質問に答えるから、キミたちもがんばって質問を送ってくれよ。じゃあ今回は、『新人類』の質問からいってみようっ!!

『新人類』のステージ1で、水のところがうまく超えられません。攻略法はありませんか？
（神奈川県　太田大介）

アルト鈴木　はっきりいってしまえば、その手前で羽を取っていればいいのだ。Aボタンを押しっぱなしで飛んでいけるから、ぜんぜん楽なのだ。

もし羽を取れなかったら……、そのときはとにかく動きまわったりせず、慎重にプレイする。葉っぱから葉っぱへ飛び移るときは、大ジャンプをしないこと。真正面か真横にしかジャンプしない。このことを頭にいれて、プレイすればいいだろう。

『スーパーマリオブラザーズ』で、いつも8-4のクッパの前にいるハンマーブロスにやられてしまいます。いい方法があれば教えてください。
（京都府　宮本祐一）

アルト鈴木　あそこまできてやられる人が非常に多い。ハンマーブロスのジャンプのタイミングはとてもつかみづらいので、本当に慎重にいかないとゲームオーバーということになる。

ハンマーブロスを倒すときは、ハンマーを投げるタイミングとジャンプするタイミングを別々に考えて欲しい。ジャンプをするタイミングだけを計って、Bボタンダッシュで走りぬける。これしかない。

『ちゃっくんぽっぷ』の3面がこせません。左側のハードが取れないからです。どうしたらいいでしょうか？
（神奈川県　酒井俊行）

アルト鈴木　左側のハートは普通の方法では出すことはできない。ちょっとしたテクニックが必要だ。

まずはハートのおりの真下へいく。そこでちゃっくんをジャンプさせつづけて、タイミングを計る。ちょうど最高の高さにきたときに、左右両方のばくだんを同時に出す。これでオーケー。

『リンクの冒険』でハンマーを取りに行こうと思ったんですが、オノを投げてくる奴にやられてしまいます。うまい倒し方を教えてください。
（青森県　小山聖也）

アルト鈴木　オノはタテでかわすことができないので、ジャンプしてよけるしかない。ただ単によけているだけでは、いつまでたっても倒せない。ジャンプしたときにできるだけ近よって攻撃、すかさず逃げてオノをかわす。これを何度かくり返せば、いずれ倒すことができるってわけだ。

『高橋名人の冒険島』の1-3で、点数が2倍になるポットがどうしても取れません。なにかいい方法があれば教えてください。
（千葉県　秋元光輝）

アルト鈴木　たぶんポットを取ったとしても、次に出てくる岩にやられると思う。そこで攻略法だが、2つある。1つめ。手前にあるスケボーに乗って、ポットを取る。これなら岩にあたっても大丈夫というわけ。ただしスケボーを取るタイミングが問題で、動く板がポットの近くにきたときでないと落ちてしまったり、取れなかったりするので、注意しよう。

2つめ。スケボーに乗らずに板に乗る。ポットの少し手前ぐらいのところにいて、ちょうど走りだしたときにポットが取れるようにする。取ったらすぐにジャンプする、すると岩をこえていけるわけだ。どっちでもやりやすい方でためしてみよう！

『ファンタジーゾーン』セガマークⅢの1面のボスが倒せません。楽な倒し方を教えてください。
（熊本県　新久保晃）

ドーベルマン＝林　タマは、一定のタイミングで、出してくるのだ。だから、タマを出した時に上か下かにいて、その後、口をあけたときに、撃ちこむんだ。これをくり返していれば、倒せるよ。

『トランスフォーマー』の2面がクリアーできません。なにかいい方法があったら教えてください。
（熊本県　木村崇）

アルト鈴木　一番いいのは、敵を倒したときに出るバリアーを取って走りぬけるパターン。ただ、バリアーが出るかどうかは運なので、それにたよるわけにはいかない。そこでやって欲しいのは、敵の出現パターンを覚えること。次にパワーアップパネルの出る敵を待つ場所を見つける。最後に出てくる赤いUFOは、トレーラーに変形して攻撃する。この3つができれば、クリアーはほぼ間違いなしだ。

『ゴルフジャパンコース』で、3番ホールでのパットがうまくいきません。どうすればいいか教えてください。
（神奈川県　菊地憲久）

アルト鈴木　強い芝目と弱い芝目がちらばっているうえに、方向もまちまちときたら読みにくいのもしかたがない。一番いい方法は、アプローチのときにできるだけピンそばまでよせる。遠くにのせてし

アルゴリズム——一定の計算の基準を決めるための一連の規則の集まり。
（用例）●敵の移動アルゴリズム●1秒間に17発撃てるアルゴリズムになっている……など。



アルト鈴木の
業界用語豆知識

エンディング—最終回—

エンディングとは、最後まできた証として用意されたデモンストレーションのこと。昔は特にそういうものはなく、最後まで行くと後はくり返しというパターンが多かった。これでは上手な人はいつまでもプレイしていられるし、先へ進む目標もないので味気ない。というわけで、エンディングというものをいれるようになったのだ。しかし最近のファミコンのソフトは、趣向をこらしたエンディングがいっぱいあって楽しいね。皆もこのページを読んで、感動のエンディングを見るのだ!!

今週のひとこと　探究心を養おう

まったら、ちょっとオーバーかな？　っと思うくらいの方向へ打つ。2パットするつもりで、ちょっとショートめに打つのがいいだろう。ちなみに今のはくだりのラインのときのことで、のぼりだったら少しオーバーぎみのほうがいいね。

『魔界村』で6面のサタンが、どうしても倒せません。そこまでは、ヨロイを着たまま行けるんですが、やられてしまいます。いい方法はないんですか？

（東京都　川口雅一）

ドーベルマン＝林　6面にはサタンが2匹いるし、十字架で倒さなければならないのだ。

まず1匹めのサタンが動きだしたら、左の方で戦うこと。さもないと、2匹めも動きだしてしまうから、面倒なことになる。

サタンには、ジャンプをしながら攻撃をすればよい。飛んできたときは、しゃがめばよけられるよ。練習してみるべし!!



みーんな教えます！　なんでもかんでも情報室

？『ワルキューレの冒険』で鍵が2つになってしまったとき、どうすればなくせますか？

（千葉県　大川譲）

！鍵は4回使うとなくなるので、逆に利用してなくしてしまおう。もしくは、お店で売ってしまうというのも考えられる。

？『ナゾラーランド』の日本一周ウルトラクイズ旅行の中で、長野でのパスワードの入力法がわからず先へ進めません。いつ、どのようにして、パスワードを入力すればいいのでしょうか？

（長野県　古條美和）

！パスワードは？　っと聞いてきたら、＋キーやボタンをパスワード通りに押す。パスワードは別のところで教えてくれるよ。

？『リンクの冒険』で、第3の神殿に行けません。エラーにいわれたとおり、墓に行ってみたけれどヌケ穴がありません。どうすれば神殿に行けるのですか？

（北海道　大辻孝治）

！それは探し方がたりないんだね。必ずどこかにヌケ穴があるから、探してみよう。

？『ファミリースタジアム』でSチームを優勝させたいのですが、弱くてそこまでいけません。Sチームの決勝戦のパスワードを教えてください。

（神奈川県　小野信彦）

！Sチームの決勝の相手はLチームで、パスワードは2079。がんばってくれ。

？『リンクの冒険』のハートの器と、マジックの器は何個までとれるんですか？

（北海道　佐竹信昭）

！ハートの器が4つ、マジックの器が4つ。それぞれ8つめまでいく。

？『グラディウス』で、オプションを2つ以上つけられると聞いたんですが、やり方を教えてください。

（神奈川県　前田康夫）

！えーっ！　そんな事を、誰から聞いたのかな。オプションは、2つ以上つけられません。

？SEGAの『アレックスキッド』で、地面に5つの絵がかいてある部屋から先に進めません。どうしたらいいのですか？

（埼玉県　太田隆司）

！冒険中に誰かから、石板をもらわなかったかい？　もし持っていたら、すぐに見よう。

？『ドラクエII』で、まどうしの杖を持っているんですが、敵にマホトーンをかけられたら、まどうしの杖は、使えないのですか？

（愛知県　松原肇）

！いーや、いくらマホトーンにかかっても、まどうしの杖は使えるよ。道具で、なんらかの呪文が使える物は、マホトーンじゃ、効かないから安心してね。

？『ファミリースタジアム』で、エンタイトルツーベースはあるのですか？

（東京都　宇津木透）

！ありません。どんなにいい当たりでも、そんなに高くバウンドしないからだよ。

？『ドラゴンクエストII』のレベルは、いくつまであるんですか？　教えてください。

（栃木県　島田貴章）

！ひとりめがレベル50、ふたりめがレベル45、3人めがレベル35までです。

？5号の『グラディウス』のコンティニューは、下上BABABABAじゃないんですか？

（大阪府　岡信道）

！実は、そうなのです。ごめんなさい。本当のコンティニューは、下上BABABABAでした。

？『レイラ』の1面のスタート地点のエレベーターをおりると、変な部屋がありますね。ここは何か意味があるのでしょうか？

（愛媛県　中野景二）

！壁にUPって書いてあるでしょ。上へいけばいいの。他には何の意味もないのだ。単なる行き止まり！

？『ナゾラーランド』のモモコ姫を救え！　で、ヘビみたいな奴にいつもやられてしまいます。どうやって倒したらいいのでしょうか？

（静岡県　伊藤誠）

！このゲームで倒せるモンスターは、ドラゴンと最後の敵のみ。つまり、ヘビは倒せないんだよね。

相談受け付け中！　採用者にはガバスを進呈

あて先：〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ファミコン通信編集部「アルゴリズム相談室」係

TACO.Xの 以下同文 HYPER VERSION

そーそーそー、6号のこのページで大きな過ちをおかしてしまってるのに気づいた人、いるかしら。Q＆Aの中で、「任天堂以外のメーカーから出た最初のディスクソフトは『悪魔城ドラキュラ』だ」とか言ってんだけど、実はアスキーの『涙の倉庫番』だったのだ。わははっ、いや失礼。HSP（アスキーのソフトを作ってる所）の皆様、大変失礼をいたしましてゴメンなさい。友人に指摘されるまでわかんなかったのです。わー、ハズカシーよー。

Q 編集部の皆様のお手伝いをしたいのですが、どうすれば？

編集部のみなさま、僕はみなさまのお仕事を手伝いたいのですが、東北の人なのでどうすることもできません。編集部ではカゼがはやってるそうですが、僕は大丈夫。体力には自信があります。どうすればお手伝いできるでしょうか。教えてください。（青森県　川越哲也）

A

この手の質問、結構多く来ているのでまとめてお答えしましょうね。兵庫県の上月新太郎君、おにいさんの言うことをよーく聞いてるんだよ。わかったね？

私、ここに来てもう1年たちますけどね、大変だよー、死んじゃうよ、もう。まずなんたって朝が早い。10時。あー、もうだめだ。頭がクラクラしちゃうよ、あたしゃ。「10時のどこが早いんじゃ!!」と怒る御仁も多かろうが、毎晩帰りが遅いもの。「今日は早く帰れるっ!!」とか思ってそわそわしてると進行係のお姉さまからお声がかかって一時停止。なんだかんだで帰るの夜中だものね。職業柄キッチリ仕事のスケジュールたてて一目散にかたづけるとゆーことができないから、ま、生活のリズムもへったくれもなくなっちゃう。どーしてもここでお仕事したいなら、強じんな肉体とバリアブル(variable) な体内時計と不屈の精神力を持つことをおすすめします。

ストレスがたまるから誰かれなく煙草吸うし、突如絶叫する人はいるし、座席からころげ落ちる奴もいれば、逆立ちして歩く奴もいる。そんなトコです、ここは。駅から遠いしね。食物屋はないし。

ま、あえておススメはしませんが、どーしても入りたいとゆーなら、それなりに道はあるハズ。人生なんてロールプレイングみたいなもんでっせ、経験ためてレベルアップして……。てきとーに、ね。

鈴本伸平が選ぶ メーカー別 ソフトベスト5

その4　任天堂の巻

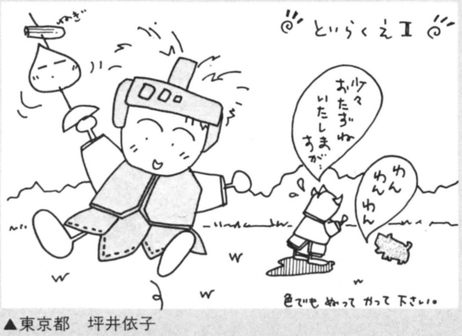
1. スーパーマリオブラザーズ　カートリッジ　4500円（ディスク版有）
2. ゼルダの伝説　ディスクカード　2600円
3. リンクの冒険　ディスクカード　2600円
4. ゴルフ　カートリッジ　4500円（ディスク版有）
5. 麻雀　カートリッジ　4500円（ディスク版有）

あぁ困った、困っちゃいましたよ。いったい今日から、何をすればいいんでしょうねぇ？　おっと、鈴本です。新しいバイトを探してるんですけどねぇ、いい条件の仕事がないんですよ。でもいいことがあったんです。となりの由美さんと話ができたんです。任天堂のゲームはなぜ面白いの？　ていうから、ファミコンを作った会社だからだよっていいました。

TACO.Xの 本家本元イラスト指南



▲奈良県　橘秀樹



▲東京都　坪井依子



◀神奈川県　田中達男

直角なタイトルに、別に意味はないので安心されたし。さて、今回はどーゆーわけか「ドラゴンクエストII」の特集になっちまった。どれも味があってよろしいです。特に、坪井嬢のイラスト、うちのイラストレーターの山口嬢の絵によぉっく似てますねぇ。まいったね、こりゃ。字もそっくりだぜ。

Q ファミコン通信の歌を作ってみました。どんなもんでしょう?

だいぶ古いですが、8号を古本屋で買って読んでたら「ファミ通の歌を曲をつけよう」とかいうコーナーがありました。いろいろ悩んだすえ、「たけしの挑戦状」の中の「雨の新開地」にピッタリあうのです。あまりに古いコーナーですけどどんなもんでしょ?　　(茨城県　有賀友亮)

A

古いとわかっていながら送ってくるところが、まぁ、この若気のいたりとゆーか、若人の滝上りとゆーか、かわゆいねぇ。大部分の人がファミ通の歌の話をわすれてると思っわれるので、載せちゃいましょーね。うーん、なんというアフターケアの良さ！　どこぞの家電メーカーとはえらい違いだぜ、ちくしょう。

♫ファミコンつうしんよむものは　きよくただしく　うつくしく　おのれのわざをみがきつつ　おのれのこころをひろくもて

この歌詞、最後にある「ひろく」を「ひくく」に変えるだけで情けなくなっちゃうところが、あんた、こりゃまいったね。本当は5番まで歌詞があったんだけど、文字数稼ぎとか考えられた日にゃ立つ瀬がないので、ここでは割愛しておきます。

んで、前述の歌詞につける曲を募集したのね、8号で。で、それっきり。このまま放置しておくのも忍びないので、次号で半ページぐらいとって大々的に発表しますね。今回はとりあえず、彼の提案によって、「雨の新開地」の曲で歌ってみましょう。

さて、『たけしの挑戦状』を取りだして、電源入れて、カラオケスナック・あぜみちでお酒を2杯飲んで、さぁ「雨の新開地」を選ぼう。『たけしの挑戦状』を持ってない人は父親をおがみ倒して実地にカラオケバーへ行けばよろし。で、歌う。

歌ってみると、これがなかなかしっくりしていていいんだな。字あまり字足らずがなくて、キレイにおさまるのだ。でもねー、キレイはキレイでいいんだけど、この曲自体が歌いにくい曲だから、ちょっとね、もっと歌いやすいの選んでね。私が音痴なだけかもしれないけど。ま、昨年の8号でゲヱセンが「500ガバス!!」って約束しちゃってるから、あげちゃうよーん。眠くて頭がまわんないや。ヘロヘロ。



知らなくても別にいい
ビデオゲームのお話
その1:音声合成の巻

なんの前置きもなくトートツに始まったこのコーナー、見てのとおりの安易穴埋め肉を斬らして骨を断つよーな企画であります。んなもん、いつ終わるかわからんので、間違っても期待なんぞしないように。約束しようね。

で、なんのコーナーなのかとゆーとだ、「これを読めばメキメキゲームがうまくなるンだっ!!」とかいうテクニカルな読物じゃなくてぇ(語尾をのばす)、読むとまぁ知識が増えるかもしれないというコーナーにしたいわけ。まぁ、照れてしまう。

フリが長くなってしまった。今回は、最近のゲームによくある、音声合成の話。ありていに言うと、血もかよわん機械のくせにしゃべる、という奴だね。正確なことはわからないけど、確か、もっとも古い音声合成を載せたビデオゲームがSNKの『スピーク&レスキュー』。ゲーム自体は単純なシューティングだったんだけど、「たすけてー」とか「ひゃくてんひゃくてん、せんてん」などとしゃべったのだ。あの当時(1980年ごろ)にしては大した技術だったんだろうね。誰もいないゲーセンで「たすけてー」とかひとりで叫ぶその姿は、衝撃的で、さびしいものがあったものね。結構、しっかりした音声を出してたな。

で、その後音声合成を載せたゲームがゴンゴン出たのだ。『キングアンドバルーン』とかね。でもこのころの音声合成って、どちらかというと効果音に近い使われ方だけをしていたよーだ。今でもよく使われる、主人公(自機って呼び方、どうにかならんか)がくたばったときに「ギャァァァ」って叫ぶような感覚で使ってたものが多かったのだ。そんな中で、ちゃんと意志表示をするゲームがあって、『スペースフューリー』(セガ)っていうんだけど、ゲームオーバーになると「君はまだまだ甘い！」ってしかるのね。これはこわかった。どこがこわかったかとゆーと、ページがないのでまた次号だ。じゃね。

「桂木春夫45歳」および「極楽人生」は休載いたします。ごめんなさい。

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
『以下同文』係で御中

TO BE CONTINUED!

ファミコン通信 LETTERS 伝言板

編集部のみなさん、こんにちは。私は今、期末テストの最中で、当然ファミコンをやってるひまはありません。それに、今年中学3年生になり、高校へ向けての受験もひかえているので、たえず勉強に追われている毎日です。ファミ通も今年、創刊一周年になるそうですね。大変でしょうがかんばってください。

（鹿児島県　永仮陽一）

スガスガしいヤツだなー。陽一クンみたいな礼儀正しい少年には、ここんとこお目にかかったことはないね。世間のフーチョーのせいか、やたらと軽く、ハッピーな野郎がもてはやされてる今日このごろ、陽一クンみたいなヒトに会うとスカッとするね。

陽一クンはきっと学生服のツメエリが似合うんだろーなー。頭もピシッと清潔なカンジでキメちゃっててさ。文章を読んだだけで、キミの学生生活のマジメさが伝わってきて、ボクもすぎ去った学生時代を、目を細めて思い出していたところさ。アイツは今、なにしてるのかな、アノ娘はもーおヨメさんかなー。オット、いけない。これではジーさんになっちまう。

そうそう、陽一クンのいうとおり！　学生の本分は勉強だぜ。ファミコンに青春をかけるのも良し、スポーツに青春をかけるのもまた良し！　そして勉強に青春をかけたってゼーンゼンかまわないと思わないか。それが何であれ、ひとつのモノに打ち込んでいる青春って、美しいよな。あいにくボクは、勉強に青春をかけられなかった。だって、ヤだよな、勉強ってさー。ボクはキライだい。好きなヤツはホントに好きなんだけどね。陽一クンもがんばってくれよ。

陽一クンのおかげで、青春のホロにがい思い出に、チョッピリひたることができたぜ。ありがとうなっ。

夕日にむかって走りだしたくなる編集者

いつも思うんですけど、「出前一丁」のコーナーの写真の中の男の人のぼうしが気にいってます。そのぼうしはどこで手に入れたのですか？　もし、よかったらぼくにプレゼントしてください。

（東京都　鯨岡俊仁　12歳）

おそらく、どこに行っても手にはいんないだろーね。この世に1個しかないもの。

ファミ通編集部の力をあなどってはならない。日本列島北から南へとボー大な数でボクたちをサポートしてくれる会員がそのビッグな力の象徴なのだ。イザというときにゃ、鉄のよーな組織力で協力してくれる。

というわけで、その巨大な力のほんの小さな一部、〝特殊工作班〟なんつーところでアレはつくられたワケである。そのほかにも深夜、徹夜の編集者やデザイナーの空腹を救ってくれる、夜食運搬部隊〝よしのや〟、スピーディーな写真現像では日本一の呼び声も高い〝あおやまがぞー〟サンなど、わがファミ通要塞編集部の戦闘能力ははかり知れないのである。

さからうとタメになんないから、毎号読んでね、読者サマ。

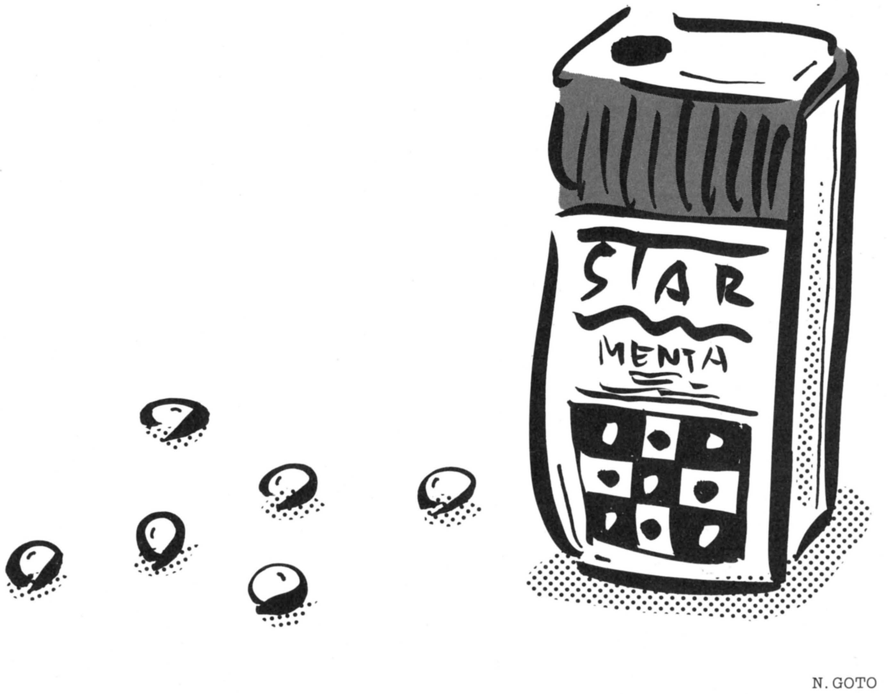
〝おへんじ班〟担当の編集者

恋をすると、勉強に身がはいらない。ゲームをすると、恋に身がはいらない。便秘をすると、ゲームに身がはいらないし、キライな野菜を食べないと便秘はなおらない。勉強しなけりゃ野菜の良さもわからない……この〝死のローテーション〟をくずしてください。

（群馬県　山田紀人　14歳）

キミの気持ち、よくわかるよ、ウン。ワタシも学生時代にはなやんだものでした、そのローテーションってヤツに。テレビの好きなワタシの〝死のローテーション〟はというとだね……。

ある日、「ビデオデッキが欲しい！」なんて思ったワケだ。ほんでもって、ビデオを買うにはさきだつモノ、つまりオカネがたりないなあ、ってコトでアルバイトをはじ



める。モチロン、本業は勉強なんだから、バイトは夕方から夜までにやらなくちゃいけない。するってェとゴールデンタイムのテレビ番組は見ることができないのはアタリマエ。「ああ！　見たかったなあ、あの番組。こんなとき、こんなとき、ビデオデッキがあればなあ……チクショー！」なんて思ってサイフをのぞくと、オカネがたりなくて、じゃあアルバイトでもするかと思い、バイトを始めると……。

ホーラね！　終わんないでしょ。まァね、実際にはいつかオカネはたまって、ビデオは買えちゃって、〝死のローテーション〟はくずれていくワケだけど、よーするにだね、人類全体が、むかしっからそーゆーコトにズーッとアタマをいためてなやんできたモノだと思うよ。歴史書で調べれば、そんな問題を解決したのは、ひとにぎりの人間の努力だったり、あるいは時間だったり……。カタチあるもの、こわれないものはないってコトだね、ウン。

オット、たかが編集者の身分で、人類の歴史をとりしきってしまったぜ。コイツはイケネエイケネエ、テヘヘッ。

ヒトのお説教を聞くのはキライだが、
お説教をするのがスキな編集者

アスキーという会社は、ファミコンができるまえは何をやっていたのですか。

（佐賀県　赤石亮太　13歳）

することないから、早めに寝ました。
日記をつける習慣を持つ編集者

相談です。ぼくの友だちのひとりに、とてもアタマがよくって、スポーツもバツグンのヒトがいます。なのにそのヒトは、とても暗い性格で、あまりしゃべらないのです。

彼をすくう方法はないでしょうか。

（山形県　阿部賢隆　11歳）

なに！　勉強もスポーツもバッグン、オマケに無口？　顔やスタイルのことは書いてないけど、カッコイイじゃん！　キミの友だち。

暗い暗い、っていったって、ヒトにメーワクかけないぐらいならカマワナイと思うぜ。だいたいねー、勉強バッチリ、スポーツもバツグン、性格も明かるい！　なんてヤツはよくいるでしょ、クラスの人気者に。そんな平凡な秀才より、すこしカゲのあるキレるヤツのほうが、これからはずぇったい目立つぜ！

アタマもいいしスポーツもバツグンじゃ、平凡な人々よりも人生の目標がひとつ高いかもね。ボクらはもっと成績を上げたり、トレーニングを積んだりして、セコセコと下積みを続けなくっちゃ。高いレベルでなやみを持っちゃうと、深刻になっちゃって性格も暗くなる。あー、ボクたち、バカでよかった。

けっこうバカでノロマだが性格は明かるい、よくいるタイプの編集者

ぼくの母はせこい。ぼくが何か買って、とねだると「ダメ！」というけど、母が買いものをして、ぼくがブーブー文句を言うと、「10年前から、これ買いたいと思うちよった」なんて答える。チエツ。

（高知県　弘松稔浩　13歳）

ウチの母もそうでした。みんなに聞いたら、みんなのおかあさんも似たようなことをしたらしいです。キミのおかあさんも、典型的な〝日本のおかあさん〟なんですね。

なんてったって、マイホームの財産をガッチリとしきっているのはおかあさん。オトナになるまでは、欲しいモノもすべておかあさんの顔色しだい。ごキゲンをそこねてしまってはイケナイね。

ま、早くオトナになるにかぎるね、ウン。なーんて思ってたの、子供のころは。それが、いざオトナになってみると、アレもコレも買える！　そのハズだったのに、水道代にガス代、電話代に電気代、そのほかモロモロ……。オカネが残んないよー。ハナシがちがうよーん！

買いもの好きな編集者

『ドラゴンクエストII』の3人めのお姫さまってサイコーですね。ほら、最後のメッセージ(まだ終わってない人に悪いから書かないけど)なんかかわいくて、ああ！まいこ姫(ぼくの場合、まい子姫だった)。なんていうぼくはオカシイでせうか？

（大阪府　宮田和幸　16歳）



そうそう、女の子のなにげないセリフやしぐさが、男のココロをまどわし、あまずっぱい恋の風を……おいおい、キミね、ファミコンのキャラクターにココロをうばわれてちゃイケナイよ。いるんだよなー、こーゆーヤツ。2次元にへばりついたキャラクターにしか親しみもてないの？　現実の女の子のほうが100倍もカワイイし、200倍ぐらいメンドくさいぞ！　ホントだぞ。

フラレた数は自信をもっている編集者

ファミ道楽

19号

発行所 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー ファミコン通信編集部
電話 (03) 406－7166
郵便振替口座 東京4－161144

第3節終了!!
ファミ道楽野球リーグだっ!!
ファミスタ編

本塁打10傑!!

バース	12
落合	8
山本浩	8
クロマティー	8
原	8
王	7
デービス	7
ブーマー	7
ゲーリー	6
清原	6

ますます絶好調のファミ道楽野球リーグだっ!! 今節では、前回首位だった大洋が2位に転落、前回3位だった西武が首位の座についた。とはいえ、ゲーム差は、わずかに2っ!! まだまだ予断は許さない状況だぜっ!!

このファミ道楽野球リーグは5号連載の公式戦56試合。各チームと、それぞれ8試合ずつ戦うわけだ。予想優勝ラインは、前号予想よりちょっと下がって、35勝21敗というところ。たとえば中日はすでに14敗もしてるから、あと7回しか負けられないんだね。おい、がんばれよ、タコっ!!

でもって、君たちも見てるだけではつまらないだろうから、積極的にバトルリーグに参加してもらいたいと考えている。くわしくは下を見てほしいんだが、つまり公式戦の優勝チーム、最多得点チーム、最多失点チーム、ホームラン王、の4つを予想するわけ。うまくいけば、1万ガバス独占のチャンスだから、ぜったいに挑戦するべきだと思うな、うん。

来週は第5節まで終了する予定だぜっ!!

(第3節　3月12日まで)

	試	勝	負	率	差	得	失	本塁打
西武	21	16	5	.762	—	78	53	19
大洋	21	14	7	.667	2.0	83	44	7
巨人	21	14	7	.667	2.0	99	71	30
フーズフーズ	21	9	12	.428	7.0	80	83	14
阪神	19	8	11	.421	7.0	69	76	20
レイルウェイズ	19	8	11	.421	7.0	83	89	27
広島	20	7	13	.350	8.5	54	92	15
中日	20	5	15	.250	10.5	55	83	15

試合結果

各チーム担当者

巨人＝アルト鈴木　中日＝TACO. X
阪神＝浜村通信　西武＝Dr.アライ
広島＝荒井画伯　フーズフーズ＝バカK
大洋＝東府屋ファミ坊　レイルウェイズ＝カメラマン八木沢

フーズフーズ 3－2 広島
レイルウェイズ 7－3 フーズフーズ
大洋 1－0 フーズフーズ
阪神 3－2 フーズフーズ
フーズフーズ 5－3 中日
西武 3－2 フーズフーズ
巨人 8－6 フーズフーズ
広島 6－2 レイルウェイズ
大洋 8－4 広島
阪神 9－0 広島
中日 5－0 広島
西武 6－1 広島
広島 7－2 巨人
大洋 8－4 レイルウェイズ
レイルウェイズ 7－5 阪神
レイルウェイズ 5－1 中日
西武 1－0 レイルウェイズ
レイルウェイズ 4－3 巨人
阪神 1－0 大洋
中日 2－1 大洋
大洋 6－0 西武
阪神 8－4 中日
阪神 4－1 西武
巨人 3－0 阪神
西武 3－2 中日
西武 5－3 巨人

フーズフーズ 11－0 広島
レイルウェイズ 7－3 フーズフーズ
大洋 3－2 フーズフーズ
阪神 3－0 フーズフーズ
フーズフーズ 8－3 中日
西武 2－1 フーズフーズ
フーズフーズ 3－2 巨人
大洋 7－1 広島
広島 5－2 阪神
広島 2－0 中日
西武 2－0 広島
巨人 3－2 広島
レイルウェイズ 7－1 大洋
レイルウェイズ 5－2 中日
西武 5－3 レイルウェイズ
巨人 9－7 レイルウェイズ
大洋 3－2 阪神
中日 3－2 大洋
西武 1－0 大洋
巨人 4－0 大洋
西武 4－2 阪神
巨人 4－0 阪神
中日 1－0 西武
巨人 8－2 中日
西武 7－6 巨人

優勝チームを予想して 10000ガバスをもらおう!!

11号のファミ道楽で終了予定の、ファミ道楽野球リーグの結果を予想しよう。予想項目は4つ。優勝チーム、最多得点チーム、最多失点チーム、それにホームラン王だ。しめ切りは、4月20日の消印有効。"ファミ道楽野球リーグ予想係" まで官製はがきで送ろう（住所は、最後のページを見てね）。発表は11号誌上。4つとも正解の人は、1万ガバスのチャンスだ!!（正解者多数のときは山分け）さあ、君も応募しようぜ!!

大募集!! ファミスタで血祭りにならないか!?

ファミ通公式リーグの強者たちが、君たちの挑戦を受けるぞ!! つまり、ファミ通選抜vs君たちのチームのバトルリーグだっ!! ファミ通選抜に勝てば、なんと5000ガバスなのだあっ!!

でもって、ルールは勝ち抜き戦。チームは3人ずつ。3勝した方が勝ちということだ。開催日時は、隔週水曜日の午後7時から8時まで。場所は南青山のファミ通編集部内。一般人、有名人、誰の挑戦でも受けるぞっ!!

◁応募のしおり

対決希望者は、メンバー3人の名前、年齢、職業と代表者の住所、電話番号、それと対決希望日(水曜に限る。消印より2週間後を指定のこと)を明記して『血祭り希望係』へはがきで送ってください。血祭り決定チームには、対決日の一週間前に連絡します。時間に遅れた場合は、その対決は無効になりますので、注意してください。なお、未成年者は、ご両親の同意を必ず取ってください。なお、決戦の模様は、ファミ道楽のコーナーで随時発表していく予定です。

ファミ通編集部に勝てば 5000 ガバス

はがきのあて先　〒107　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル(株)アスキー　ファミ道楽編集部　○○××△△係

INFORMATION

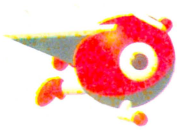


NEWS

小沢なつきちゃんの『オトッキー』キャンペーン



もうキミは、3月27日にアスキーから発売されたミュージックアクションゲーム『オトッキー』をプレイしたかな。『オトッキー』はゲームなんだけど、音楽する楽器オモチャっていう新感覚ソフトで好評なんだって。で、そんな『オトッキー』に、アイドルキャラクターとして登場している女の子がいる。上の写真を見てピンときたかな。そう、彼女がその小沢なつきちゃんなのだ。



なつきちゃんは昭和47年4月19日生まれの15歳。この夏は『19』っていう映画で、少年隊と共演してヒロイン役を演じる期待の新人だよ。

今回はなんと、『オトッキー』を買った人に抽選で、なつきちゃんの“オリジナルノート”や“下じき”が当たるプレゼントがあるのだ。応募には、商品の中に入っている、なつきちゃんのピンナップについている三角シールが必要。これを官製はがきにはって応募しよう。あて先などの詳しいことは、今号のファミコン通信の132ページを見てね。しめ切りは昭和62年5月31日(当日消印有効)。どしどし応募しようぜっ!! (当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます)



『聖剣サイコカリバー』のイマジニア情報

“ウェーブジャックシリーズ”でおなじみのイマジニア(株)が、4月24日に第3弾の『聖剣サイコカリバー』を発売するよね。

その新作に登場する“妖精のピピとポポ”のイメージキャラクターになっているポピンズを、もうキミは知っていたかな? ポピンズは、金子恵美ちゃんと芳賀絵己子ちゃんの、16歳のペア。このゲームのテーマソング『春の街はアドベンチャー』を歌っているのだ。『聖剣サイコカリバー』のディスクカードと、この歌の入ったカセットテープはいっしょにパッケージングされて登場するぞ。



3月21日に、この歌のシングルレコードがCBSソニーから発売(700円)されて、とっても好調なポピンズ!! キミも応援してほしい。



さて、イマジニア(株)は、全国各地に“ウェーブジャック情報センター”を開局している。札幌☎011・731・1111、横浜☎045・252・0000、名古屋☎052・914・2000、大阪☎06・468・9999、泉佐野☎0724・62・9999、広島☎082・246・9999、福岡☎092・781・7000、東京☎03・342・9191と、ここにダイヤルすれば、イベントやゲームの情報が聞けるのだ。詳しいお問いあわせは、東京☎03・343・8900まで。

ゲーム音楽事情がわかるGMOのカタログをもらおう!

いつもイキなゲームミュージックのレコードをつくっているアルファレコードのレーベル“GMO”のカタログパンフレットができた。これが欲しい人は封筒に60円切手を入れて、下記まで申し込もう!! キミの住所や氏名もハッキリ書いて送ってね(発送には時間のかかる場合もあります)。



ゲーム音楽ファンも、これから聞きたい人もどうぞ。

〒108 東京都港区芝浦3—5—39 アルファレコード(株)販売促進課 GMOカタログ係

真剣勝負『ナムコット・ハンディーボードゲーム大会』報告だっ

去る3月8日の日曜日、ナムコが、ワイワイ遊べる“ハンディーボードゲーム”の『ワルキューレの冒険』と『スーパーゼビウス』(各1500円で発売中)で腕を競うゲーム大会を開いた。当日は、東京都大田区にあるナムコット事業課に、ファミコンが大好きな少年少女48人が集合。試合は4人ひとくみで、1時間の熱中勝負!! 賞品もいっぱい出たのだ。

また、この日『さんまの名探偵』などの新作ゲームの特別公開なんかもあって、みんな大満足。次はこんな大会を全国で開いてほしいよね。



ファミ通にアンケートはがきを出そう

●左上のはがきの正しい書きかた

①まず表の面は読みやすい字ではっきり書く。

②裏面のアンケートは、記事に点数をつけて、その四角をぬりつぶそう。最高!! なら5点、まあまあ→4点、ふつう→3点、つまらない→2点、読まなかった→1点というふうにね。

③裏面の下欄には、君の好きなゲームを書こう。

●ファミ通にはがきを出すとどうなるか

もうキミは、アンケートはがきでファミ通編集部におたよりをくれたことがあるかな。アンケートにこたえてくれた人の中から毎回抽選で50名様に、金色に輝く100ガバスが贈られるほか、“編集部へのおたより”はキミからの大切な意見として、本誌の“読者のご意見板”や、“伝言板”にも掲載するよ。これは大事な資料だし、キミと編集部を結ぶ大切なはがきなんだぞっ! 切手もいらないわけだし、どんどん送ってね。

GOODS

新学期!!
ペンもポップなのを選ぶ

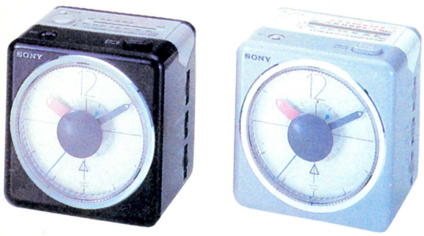
ふでばこの中に新しいお気に入りのペンがあると、授業中いじくりまわしちゃう人は要注意。ターザンや野球選手の形がマル。"ペンヌーボー"各380円。問ソニー・クリエイティブプロダクツ☎03・237・5540







ねむたい春
でもボクは遅刻しない



「ふぁみたかっ！ ふぁみたかぁ!! 起きなさい」と、ガンガンどなられたって、ねむいもんはねむい。ムキになってふとんかぶっちゃうもんね。

ところが、お気に入りのキョンキョンの曲なんかが、突然ついたラジオから流れてくるとはなしは別かも。あと、大好きな♡子ちゃんの声がメッセージになって聞こえてきたら、「はいっ！」なんてスグ起きちゃう。最近の目覚ましの機能はススンでるのだ。㊤"TV/FM/AM時計付ラジオICF-A12V"7800円、㊦"FM/AMメッセージクロックラジオICF-C88"10800円問ソニー☎03・448・3311



カバンの中で、ヘッドホンの
コードがからまってた人へ

ガバッとかばんの中にウォークマンを入れといたら、あとでヘッドホンのコードが、本やカギやおさいふなんかと仲良くなって、ほどくのに苦労したことないかな。でもこれなら平気。コードが本体の背中にクルクルと入って片づくよ。2人で聞けるヘッドホンジャック付き。"イヤレシーバー巻取り式ウォークマンWM-51"19000円問ソニー☎03・448・3311



もうごちゃごちゃ文房具は
いらない

あーハサミとパンチとホッチキスと、あとメジャーとナイフ、それに……。なんだかんだと持ち歩くと重いしめんどう!! そんな人は、この1つで9役の便利なモノがおすすめ。セロテープや虫めがねの機能までついてるよ。学校でも、キャンプでも、絶対役に立ちそう。"プラス・ファクトリー"3800円問プラス☎03・942・3111



TOYS

デザイン良し!
おもしろタマゴ"ちゃ卵ぽ卵"

タマゴから、ニョキニョキ手足がはえてきて、アッというまに大変身!! 左のガイコツ"タマロコツ"も、右の"ウルトンマン"もそんなしくみで遊べるオモチャだ。デザインは全部で15種類もある。選ぶの迷うなあ。各880円問バンダイ☎03・842・5151(代表)



©BANDAI／©円谷プロ

気になる新作模型情報!!
2点を紹介

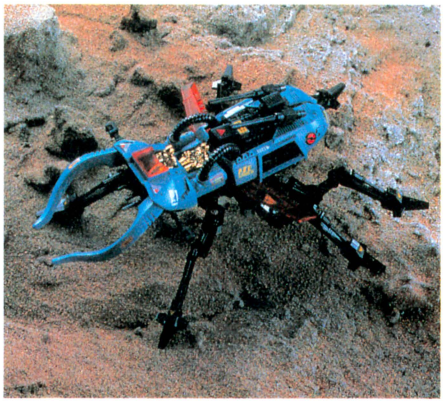
今度、ラジコンカーでピカイチのデザインの"ビッグウィッグ"を、そのままカワイくした、モーターライズのミニチュアキット"ビッグウイッグ・ジュニア"と、話題のバイク"ホンダNSR500"の12分の1のスケールモデルが登場した。発売元は、あのラジコンマニアから熱い視線を集める㈱田宮模型。バイブル的な存在になっている「タミヤRCガイドブック」も、マニアのみでなくとも一見の価値あり。価格は上から500円、600円、1000円。問田宮模型☎0542・86・5105







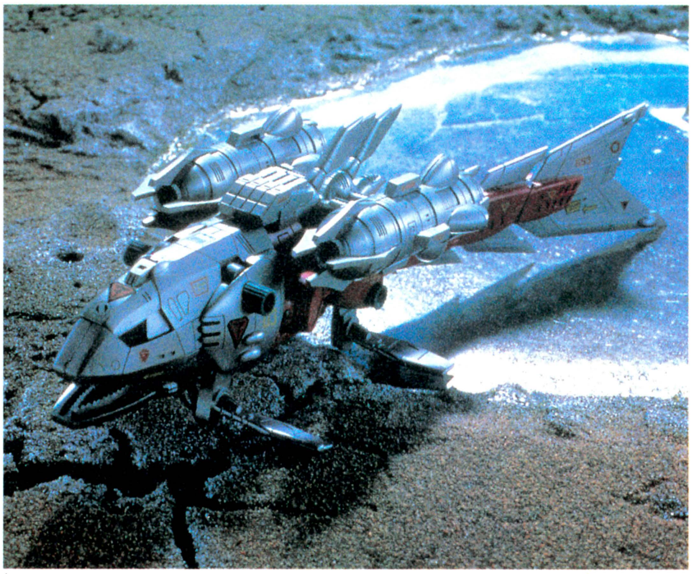
おなじみ"ゾイドシリーズ"の新しい仲間

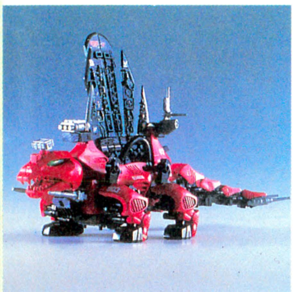


めんどくさいのキライ!! でもプラモデルがつくりたい……なんて人には、接着剤を使わずに組み立てられる"ゾイドシリーズ"はぴったりかも。でも、ものぐさな人じゃなくたって、こんなに新鮮なモデルが次々と登場してくるんだから、気になるよね。

右のクワガタは"ダブルソーダ"、右下のサカナは"ウオディック"、これなんかは水陸両用のメカだから、海でもおふろでも遊べる。あと下の恐竜は、その名を"ディメトロドン"というやつだ。それぞれ、デザイナーさんたちが苦心して考えだしたような名前がついててスゴイ。

このシリーズのほかに電動のゾイドシリーズもこれから新しいモデルが続々と登場しそうな気配なのだ。しばらく目がはなせないね。 価格㊤780円、右横1000円、㊦1980円 ㊐トミー☎03・693・1031(大代表)





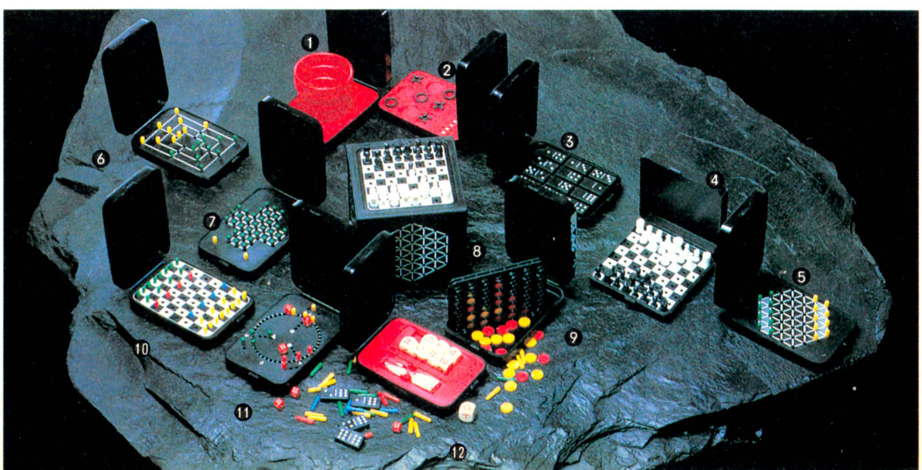
GAMES

1 ダイス 980円
2 トリオ 980円
3 ドミノ 980円
4 チェス 1200円
5 チャイニーズチェッカー 980円
6 マッチフォーミル 980円
7 ソリテール 980円
8 ゲームキューブ Color:黒・白 4000円
9 ザフォー 1200円
10 ドラフツチェッカー 980円
11 ソーリー 980円
12 ワードパズル 1200円

西ドイツからやって来たシンプルなポケット・ゲーム

世の中には、いろいろなゲームがあるけれど、伝統的なゲームはあきないから不思議だ。

このゲームは西ドイツでデザインされて、世界の80ヵ国で愛用されているもの。世界のことばを超えて、同じ遊び方で楽しめるんだから、ゲームって奥が深いよね。"ロウェンタ・ミニゲーム・シリーズ"㊐㈱エイペックス☎03・486・2681



PRESENTS

『さんまの名探偵』のポスタープレゼント



ご存じナムコの新作、『さんまの名探偵』のポスターを、抽選で30名様にプレゼントするぞ。あて先は、ファミ通編集部内インフォメーション『さんまの名探偵』ポスタープレゼント係。しめ切りは4月15日当日消印有効。

春の活躍に注目したい牧野アンナちゃんのカセットテープをあげる



4月21日に、新曲の『瞳は元気なブルースカイ』が出る牧野アンナちゃん。『ドラクエII』の応援歌『ラブソング探して』は、ヒットチャートも急上昇したのだ。で、この優良カセットを抽選で10名様に贈るぞ。「アンナちゃんのテープ希望」と書いて応募しよう。

ごめんなさい

●6号の107ページの『禁断の秘技』の、『プロ野球ファミリースタジアム』のパスワードが、"1098"となっていたのは誤りで、正しくは"1089"でした。
●7号の6ページ『ディスクライター書き換えソフト一覧表』に、『とびだせ大作戦』の書き換え開始日が"5月1日"となっていたのはまちがいで、正しい日付けは"5月12日"です。
●7号の7ページの『海外特派員レポート』で、『バーガータイム』が、アメリカで(株)ナムコさんから発売されると書いてあったのは誤った情報でした。
●7号の144ページに、本誌の内容のご質問をうける電話番号が☎03・486・7116となっていたのは誤りで、正しくは☎03・406・7116です。

以上、関係する各メーカーの皆さま、そして読者の皆さんにご迷惑をおかけしましたことを深くおわびいたします。ほんとうにごめんなさい。



T.SATO

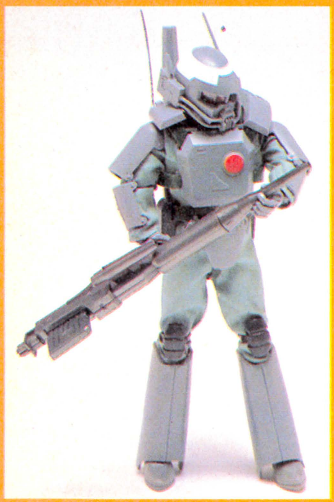
レッツ玩具

バンダイ・スパイラルゾーンの巻



GIジョー、サイボーグ1号、ミクロマンというボーイズからだクネクネ人形の流れをくむスパイラルゾーン。フィギュアもいっぱい、プロテクトスーツもいっぱい、おまけに武器も乗り物もうんとある。そのまま遊んでもいいけど、改造仕事で天下無敵のチャーミング!!

いろんな奴がいる!!



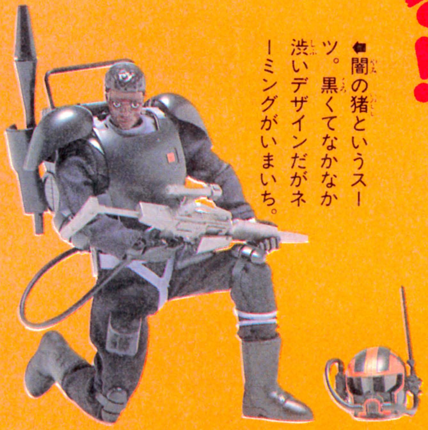
⬅ハイパーボクサー・パラサイキック・タイプの基本型。



⬅⬇左のスーツはマシンヘッド。右はブルソリッドの基本スーツ。



➡センチネルベア、右手に直接装着されたレーザーガンが歯医者さんぽくてよい。



⬅闇の猪というスーツ。黒くてなかなか渋いデザインだがネーミングがいまいち。

飛ぶは走るわ

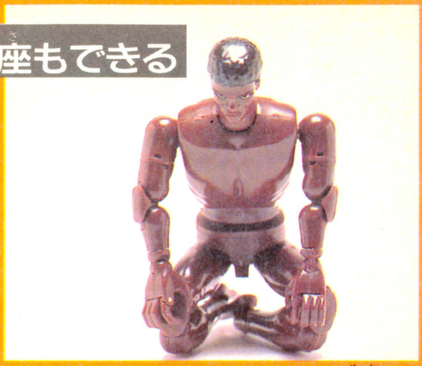


⬆パーソナルフローターでビュンビュン空を飛ぶ。なかなかイカシタ光景だが写真では棒が見えている。



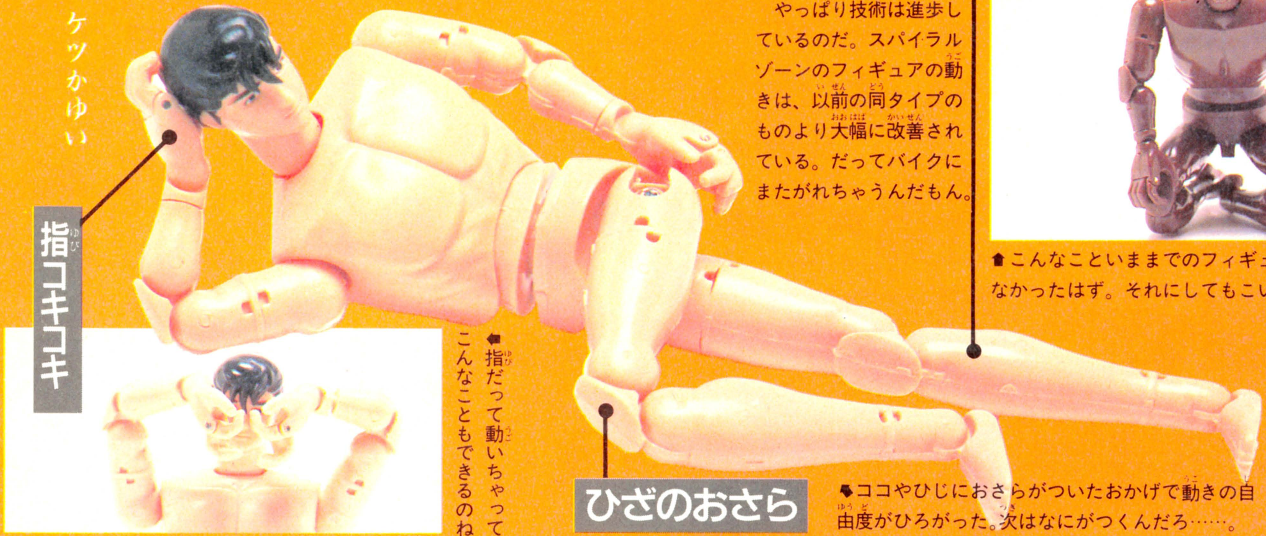
⬆3式スカウト・モノシード。2003年式の1輪バイクである。マフラーなど細部まで凝っていて楽しい。

からだじゅうが動く!!



やっぱり技術は進歩しているのだ。スパイラルゾーンのフィギュアの動きは、以前の同タイプのものより大幅に改善されている。だってバイクにまたがれちゃうんだもん。

⬆こんなこといままでのフィギュアじゃ絶対できなかったはず。それにしてもこいつの顔は怖い。

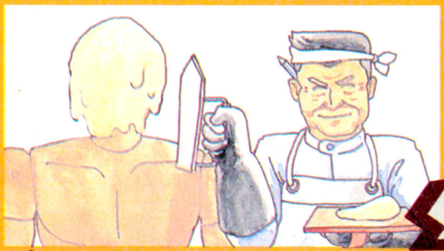


⬅指だって動いちゃって、こんなこともできるのね。

⬉ココやひじにおさらがついたおかげで動きの自由度がひろがった。次はなにがつくんだろ……。

いじる楽しみ

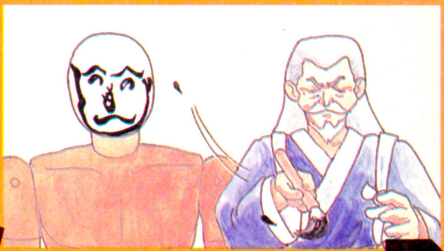
フィギュアの楽しみ方で"いじること"の右にでるものはない。だから簡単にいじり方を説明しちゃおー。



⬆改造の第１歩は的確なパテを買い、アイデアを練って闇雲にモリまくるのだ。



⬆いきおいあまってモリすぎたパテと、もとのフィギュアの気にいらないところをトコトン削るのだ。



⬆できあがった形に満足をおぼえつつ、額に汗して彩色すると、ハイできあがり。

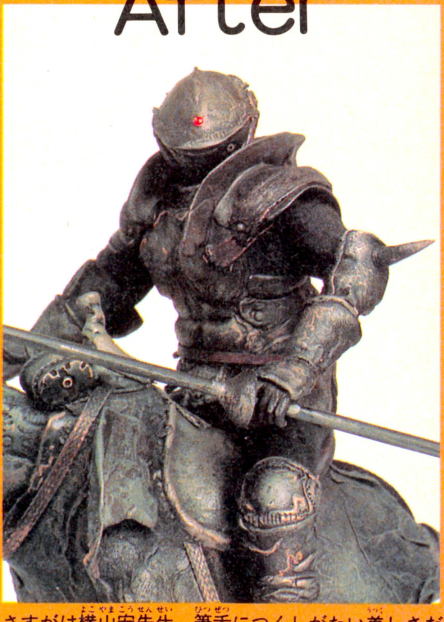
Before



こいつがいじる前のフツーのスパイラルゾーンだ。

"いじる"っていっても、それがどんなに素晴らしいことかは伝わりにくい。そこでだ。東洋一のモデラーであり、ファミ通の『ドラクエ』のイラストでおなじみの横山宏先生の作品を大公開しちゃおう。とても同じものには見えないでしょ。カッチョイイのだ。

After



さすがは横山宏先生、筆舌につくしがたい美しさだ。



こわい顔

気になるお値段

ACT:1ブルソリッド＋フィギュア(3000円)　ACT:2ハイパーボクサー＋フィギュア(3000円)　ACT:3センチネルベア＋フィギュア(3500円)
ACT:4ブルソリッド闇の猪(2000円)　ACT:5ハイパーボクサー忍者(2000円)

とびだせ MSX野郎 ③

鈴峰



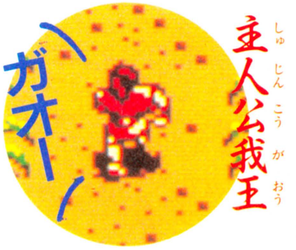
鈴峰1号炎上!! 原因は何だっ!?





●コナミ　4月上旬発売予定　5800円

そのとき小茂根基地では、鈴峰2号、3号の開発がドクター鈴峰の手によって、密かに続けられていた。エマージェンシーのブザーが基地内に鳴り響いた。「こちらは西瑞江基地の鈴峰1号です。コナミから『火の鳥』が発売されました!!　鈴峰1号、緊急発進します!!」。「よし、行け1号!!」。ドグゥオオオーッ。「博士、鈴峰1号、新中川に墜落しました……」。「のーたりん」。



このゲームの主人公、我王は、人間になるために、良いことをしなければならないのはピノキオだ。機械の体を手に入れるために銀河鉄道999に乗るなんてこともしない主人公は我王である。

ものがたり

遥かなる時を起え、永遠の命を燃やし続ける不思議な鳥がいるという。宇宙創世期より生きとし生けるすべてのものを見守り続けてきたこの伝説の鳥を、人は"火の鳥"と呼ぶ。

今、我王は自分自身の心の中の悪と闘おうとしている。我王は"火の鳥"の啓示をうけ、正しい心を手にいれるために試練の旅に出た。そこでは我王の心の中の様々な悪霊たちが、実体となって容赦なく襲いかかる。はたしてこの旅、どうなるのか……。

6つの武器が選べる

ゲーム中たまに手にはいる火の鳥の羽根を集めると、その数によって6種類のパワーアップができるのだ。なんでぃ、赤い羽根の募金じゃあるまいし！　っなんてことは、いわないでねっ。



▲炎は8円と、お金なんかちょっとでフワフワ。しかし、そのわりに結構強いので、なんとか安心だ。



▲炎が2つ同時にうてるようになる。だからして、お値段も倍の16円。炎よりこっちの方が、なんぼかお得！



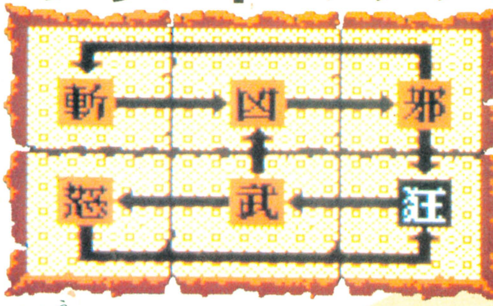
▲炎が3つ同時にうてるようになる。もちろん、お値段は3倍の24円になる。ただし、あまり連射できない。



▲これは絶対に買わないほうがいい。おすすめだ!!　こんなん買うくらいやったら六のほうがよっぽどええで。

MEGA ROM　メガROMは1メガビット（だから、バイトになおすと128Kバイトね）以上ので かい容量のROMが入っているカートリッジのことなんであるわ。そんな感じ。

ラウンドマップは、だいたいこんな感じだ！



斬から始まって、凶、邪、狂、武、怒まで。全6ステージ構成で、左の写真のようなつながりになっている。まぁ、てきとーに歩きまわって霊木を集めてちょーだいなっとねっ！

斬



➡昨日、占いをした。大吉だった。今日も占いをした。なんと、凶だった。なんちゃってねぇ！

⬅マップもそれほど広くはないし、こんなところでゲームオーバーになるようじゃ、鈴峰100号になっちゃうぞ！ ワーイ、エンガチョ。

凶



狂



⬆狂のステージ。マップのつくりが複雑で、岩に押しつぶされやすい。反射神経のない人には、クリアーは不可能だね。

武



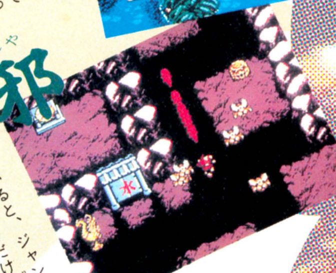
⬅転と生のワープゾーンを、うまーく利用してクリアーだ！ さもないと、炎上してしまうぞおっ!!

怒



➡ラストステージだコノヤロー！ ここのボス"怒鬼"は、とんでもねぇくらい強いんだぞ。フーンだ！

邪



⬅沼にいると、ジャンプができない。できるだけ陸の上にいるようにしよう。ベストだ。

⬇これが1面のあんどー君だ。なぜ1面かというと、2面へ行くのが面倒だったからである。



これが1面のあんどー君だ！



火の鳥さんからのありがたいオコトバ



⬆道のここそこに意味もなく置いてある火の鳥。だが、これには無意味という意味があるのだった!! なんてゆーのは冗談で、こいつに触れると、いろんなヒントが貰えるってわけ、そーゆーわけなの。



炎上!!

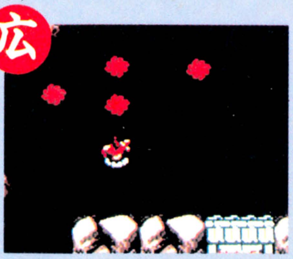
1UP

六



⬆炎がパワーアップされたものが、6方向に発射できる。でも1回炎が消えるまで、次がうてないのがガン。

広



⬆40円とちとお高いが、そりゃもうバリバリで、スッゴイんだぜ！ マシンガン並みの連射ができるぜっ!!



⬆36円で我王が一人買える。が、オプションがつくわけではない。残念。

今日の鈴峰

人工河川である新中川に落っこち、我王のマネをして炎上した鈴峰1号は、その後、とうとう爆発してしまった。現在、西瑞江基地で修理中であるが、果たしてどうなることやら。そこで、鈴峰1号爆発記念大プレゼントっ!! コナミの『火の鳥』を5本だっ。欲しいという貧しい人は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と、自分の家がどれくらい貧しいかを絵に描いてどしどし送ろう。あて先は、ファミコン通信内MSとM野鈴係まで。しめ切りは4月8日の消印有効だと思う、多分。

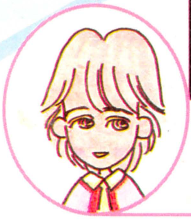


Peach pie post ピーチパイポスト

女の子のための

ファミ通の女性スタッフを大公開!?しまーす!!

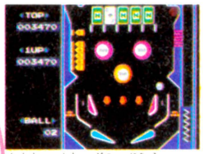
森下万里子




昭和41年11月24日生まれ。射手座のA型。東京出身のお嬢様ライター。好きなゲームは『ドラクエII』。

未確認情報やクロスレビューでおなじみです。趣味は猫のものを集めること。あかるい女の子♥

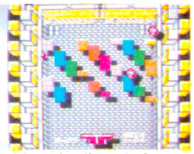
禁断のくみこさん

昭和34年7月28日生まれ、獅子座のA型。好きなゲームは『ピンボール』。車の運転をするのが好き。

禁断の秘技を全面的に担当。テキパキと仕事をし、机の上はいつもきちんとしている。きれい好き。

マリリン石井

昭和X年3月2日生まれ。魚座のA型。好きなゲームは『謎の壁』。ファミ通編集部のアイドルです。

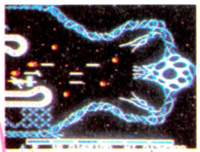
よくものをこわしたり忘れたりするけど、悪意はないらしい。趣味は宝クジを買うことなのです。

こんなふうにお仕事してます

ファミ通で働いてる女の人って、どういうかんじなの？ というみんなのはがきにお答えして、まとめて女性スタッフ大公開!!



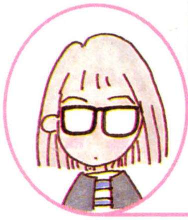
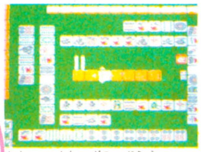
コバちゃん

昭和39年3月26日生まれ。牡羊座のB型。好きなゲームは『グラディウス』!! フランス語が話せるっ！

女性スタッフの中では一番大人っぽい。いつもあわてずさわがず、落ちついて仕事をこなす女性。

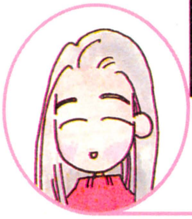
山口先生

昭和40年12月22日生まれ。山羊座のA型。好きなゲームは『麻雀悟空』。映画、音楽など、趣味が広い。

いつもあかるくてファッショナブル。小林薫さんが大好き。ファンレターは必ず読んでくれるのだ。

伊東さん




昭和37年9月15日生まれ。乙女座、血液型は本人も知らない。好きなゲームは『きね子』なのです。

好きなものは、ワニ、C.S.・ルイス、マットビアンコ。取材に行くと言って映画見てたりする。

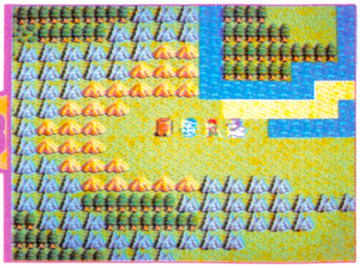
女の子のためのガバスコーナー



A

クイズに答えて500ガバスかせいじゃおう!! 答えのわかった人は、はがきで、ピーチパイポストあてに4月10日(必着)までに応募してね。抽選で20名様に500ガバス送っちゃうぞっ。
●写真Ⓐのゲームと、Ⓑのゲームの、最後に出てくる敵のイラストを描いて送ってください。上手下手は問いません。何が描いてあるかわかれば可。

B





ピーチパイポストへのあて先は144ページにあるよ♡



新着ゲーム通信

NEW SOFT

『オホーツクに消ゆ』(アスキー)、『セクションZ』(カプコン)、『聖剣サイコカリバー』(イマジニア)、『愛戦士ニコル』(コナミ)の詳報プラス最新ゲーム速報ぎっちりつまってまーすっ!!

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ

超本格派アドベンチャーロマンなのだ!!

6月発売予定

アスキー　5500円

堀井雄二が放つ最新話題作『オホーツクに消ゆ』の詳報だぜっ!! 今回は新しい画面写真が何枚か手に入ったので、それを中心に話を進めていくぞっ!!

東京湾晴海に殺人死体が上がったところからゲームは始まる。君は警視庁の腕きき警部。部下のクロキを連れ、現場検証をするのだ。

ところがいつまでたっても、死体の身元がわからない。死体が残した唯一の手がかりは、高田馬場のキャバレーのチラシだけ。足どりを追ってキャバレーに行くと、そこにはアケミちゃんがいたっ!!

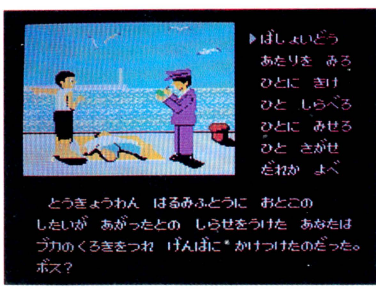
そして、捜査を進めるうちに、ついに被害者の身元が判明。なんと、北海道から来た旅行者だったのだっ!!

というようなわけで今回はここまで。『オホーツクに消ゆ』のいわゆる東京編は、ほんの序章、全体の30分の1。北海道に行ってからが本番、壮大なストーリーが展開するのだ。

ゲームはすべてコマンド形式で進行する。たとえば、釧路に移動するのなら〝ばしょいどう〟→〝くしろ〟で大丈夫だし、人に写真を見せるなら、〝ひとにみせろ〟→〝しゃしん〟→〝XXのしゃしん〟でいい。ただし、難易度はなかなか高いとのこと。なりゆきで遊んでると、いきづまっちゃうぞ!!画面数80枚、シーン数200のアドベンチャー期待作だぜっ!!



⬅〝そうさメモ〟を使えば、ゲーム途中からコンティニューできる。

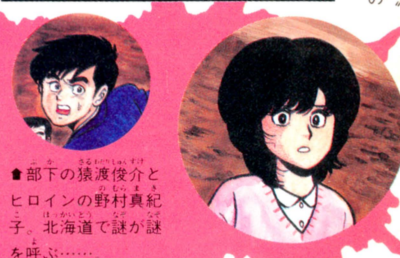


⬆この事件が、北海道連鎖殺人の発端となった。ここで捜査のしかたを完璧にマスターしよう。

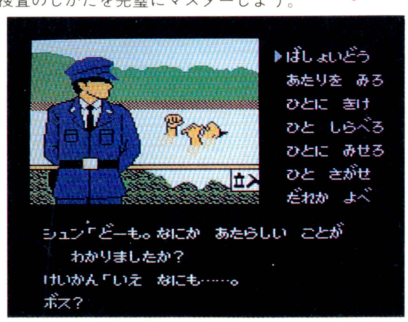
真紀子さんが危ない!!



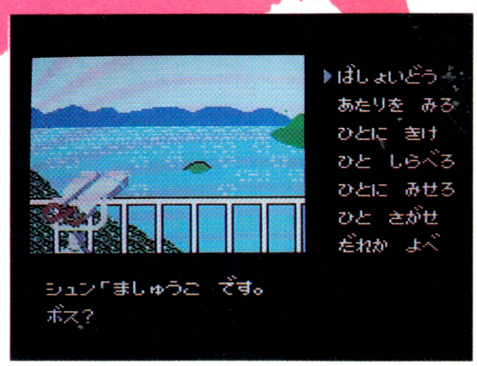
⬅キャバレーのホステス〝アケミ〟。彼女は、犯人の顔を知っているのだろうか!!



⬆部下の猿渡俊介とヒロインの野村真紀子。北海道で謎が謎を呼ぶ……。



➡知床五湖の殺人事件。なんと、これで4つめの殺人だっ!!



⬆摩周湖。ここにも重大な秘密が隠されている。しっかり捜査して、犯人をつきとめるのだっ!!

※画面は開発中のものです

セクションZ

複雑怪奇な迷路シューティングゲーム登場

5月中旬発売予定

カプコン　2980円(ディスクカード)

去年の11月からずーっと期待してたキミ、お待ちどうさまっ!! やっと『セクションZ』が発売されるのだっ!! もちろん発売がのびただけのことはあって、内容もぐーんとグレードアップ、100倍おもしろいゲームになって新登場。待っていたかいがあるのだ。

ビデオゲームですでにおなじみだとは思うけど、内容はだいぶ変わったぞっ。画面は主人公が、敵の要塞惑星に降りていくところから始まる。惑星内に突入したら、あとは前へ、上へ下へななめへと、前後左右にスクロールする画面を進んでいくわけ。

1面は、左から右へ進む、横スクロール。もちろんただ進んでいくだけじゃダメなのだ。いろんな敵が、10匹ぐらいずつの集団で攻撃してきたり、パワーアップアイテムを取ったりと、かなりいそがしいのだ。

各面の最後には大ボスがいるんだけど、もちろんそいつを倒さなきゃ次の面にはすすめない。かなり手強いから大変なのだ。

2面から先は複雑な迷路になってて、入っていかないと取れないアイテムがあったり、ワナがあったりする。

主人公のキャラクターやボスはかなりでっかくて、動いてるととってもリアルで大迫力。ファミコンのオリジナルキャラもいっぱい出てくるから、新たな気持ちでチャレンジしてね。

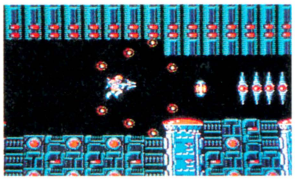
ステージ1は!?



操作は、Aボタンで右側、Bボタンで左側に射撃。✚ボタンで右左上下ななめに動き回るのだっ!!



各セクションの最後にある転送機を使って、次のセクションへワープする。



1ステージ20セクションに別れてて、それが3ステージもいる。しかも内部は迷路なのだ。

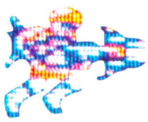


最初主人公のエネルギーは20から始まるんだよ。



各ステージの終わりには、ツヨーイ大ボスがいるのだ。

とにかくマップが広いのだ







ゲーム中、セレクトボタンでパーツをセットする。ABボタン同時に押すと特殊転送弾をセットできる。で、AかBで使用する。

赤いバリアーで閉じられた転送機が出てくるんだけどジェネレーターをこわさないと使えないだよなっ。





人工生命体エルブレインはどこにあるのかな。セクションZはどこにあるのだろうかっ!?

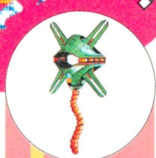


登場キャラクターだよ!!

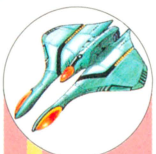




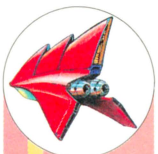
ヘビードローン ザムサ



ヘベードローン バラバ



アタックドローン リーゴ

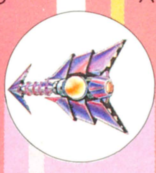


ストライクドローン グロマ



チェイサー マンサ





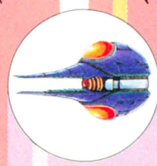
ミサイルドローン



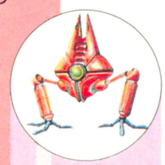
メタルイーター



インターセプター リーバ



スパイラルガン



クラブ



ヘビードローン ガルガ



ジャンピングドローン ビトー

※画面は開発中のものです

愛戦士ニコル

愛しのステラちゃんと結婚しちゃうぞ!!

4月下旬発売予定

コナミ　価格未定(ディスクカード)

今回は『愛戦士ニコル』の、すこーし詳しいステージ内容をおしえてあげちゃうぜっ!!

まずステージ1。灰色のストーンヘンジにかこまれた道を、敵を倒しながら進んでいく。下から上にスクロールするんだけど、ある一定の所までいくと横に何本か地割れが発生する。そこに落ちると取れるアイテムもあるから、1回は入ってみるべきだな。

で、ステージ1のボスを倒して、3つのクリスタルダイヤモンドを見つければ、ステージ2へと進めるわけ。

ステージ2は迷路のような入りくんだ画面。破壊できないブロックがモコモコと出てきたり、落とし穴のような黒い部分があったり、スイスイ進むためには絶対マップが欲しいね。

ステージ3は地下画面と地上画面を行ったり来たり。でもってリフトを使って落とし穴を渡っていくんだけど、これが1回落ちちゃうと戻るのがかなりメンドーなので、ドキドキハラハラしちゃうのだ。

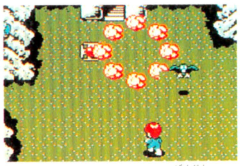
ステージ4はダンジョン風。ここもリフトがいっぱいで、テクニックに自信のある人はぜひ挑戦してみるべきだぜっ!!

その先も、海、機械都市、クリスタルパレスと、画面がどんどん変化してってスリル満点。各ステージで登場する敵キャラが、ユニークで、とっても楽しいゲームなのだっ!!

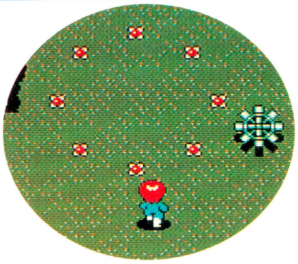
ステージ1!! ストーンヘンジっ!!



1ステージに3つずつ隠されているクリスタルダイヤモンドを破壊しなくてはいけないのだ。



近ずくとバクハツする爆弾なのだ。1回逃げてから進もうぜ。



小さいけど威力のある弾を撃ってくるのだ。広がるのを待ってよけようね。

この大グモは撃つと色が変わる。ものすごく強いわけではないけど、でも強い。



地割れに落ちたところ。敵もいっぱいだけど、アイテムも取れるぞ。

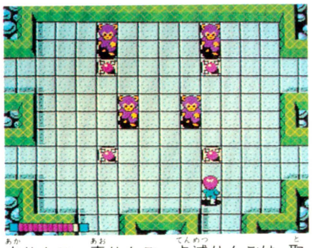
白い三角ブロックは撃てばこわれる。緑のはこわせないから気をつけよう。



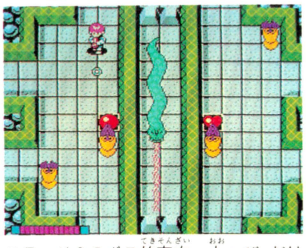




ステージ2!! そしてステージ3!!



赤りんご、青りんご、点滅りんごは、取るとライフメーターが増えちゃうぞっ。



ステージ2のボス的存在、大へび。だけど、こいつ1匹ってわけじゃないのだ。



これはステージ3のボス、かぼちゃフラワー。いっぱい弾を撃ってくるので大変。



このさき ちょっとだけ

ステージ 4



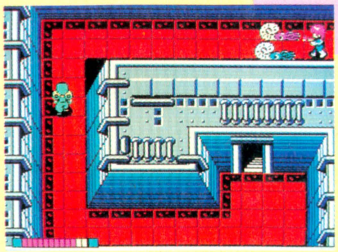
ステージ4は迷路が複雑。ここのボスはコナゴンという恐竜なのだ。行くまでに迷っちゃう。

ステージ 5



ステージ5の敵キャラはみんなやっつけるのがカワイソーなくらいかわいい奴らばっかり!!

ステージ 6



進みにくいオイル地帯なんかがある機械都市。敵もロボットやアンモナイトがしつこいのだ。

※画面は開発中のものです

聖剣サイコカリバー

ピピとポポと3人でパーティーを組む!!

4月24日発売予定

イマジニア　4900円

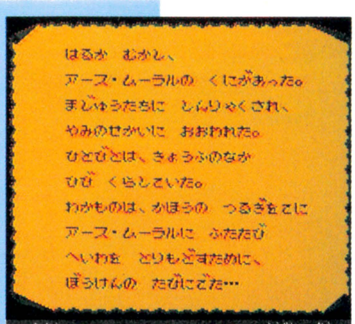
本格派アドベンチャーロールプレイングゲーム『聖剣サイコカリバー』の、ちょっと詳しい情報が届いたよっ!!

まず主人公の選択は3種類。3つのキャラクターの中から好きなキャラクターを選んで名前をつけて始められるわけ。ゲームが始まると、最初はトレーニングステージになっている。このトレーニングステージで、どうやって行動するかによって、主人公の体力や成長度が決まっていくのだ。

トレーニングステージは、ひとつの村になっていて、修行をつんで敵と戦ったり、買い物をしたり、ゲームに自然にとけこめるように設定されている。ロールプレイングは最初がめんどくさくて、なんて思ってる人でもすぐ遊び始められるというのが、とっても親切なかんじでヨイのだ。

で、トレーニングステージを出ると、いよいよ本番、エリア1へと進んでいく。エリア1での大きな目的は妖精ポポを助け出すこと。もちろん情報を集めたり、敵と戦ったりしながら助けに行くのだ。ポポと、それからエリア2で助け出すピピの、ふたりの妖精たちとは、これからの長い旅をパーティーを組んで進んでいくわけだから、何がなんでも助け出してあげよう。本当の意味でのゲームが始まるのは、3人そろってからなのだからね。

冒険の旅が始まるのだ



魔王ニグベグルドにさらわれた妖精の王女フェラリオアールグを助け出そうっ!!



ブキミにあざ笑う魔王。こいつがいるかぎりアース・ムーラルに平和はこない。

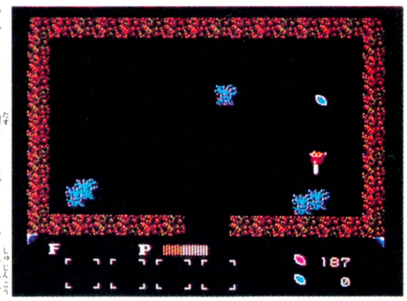


主人公になるキャラクターは3種類の中からひとり選ぶ。もちろん自分の好きな名前をつけられる。女の子がいるのがとってもウレシイな。

まずはトレーニングモード



青いのがフェウルの実。この国の通貨なのだ。赤いのは食料のパンの実。ゲーム中は少しずつへってっちゃうので敵を倒したりしてかせいでいこうね。



ピピとポポを助けてあげると、主人公は特殊なパワーを使えるのだ。でも、ある決まった回数使うといなくなっちゃって時間がたたないと帰ってこない。

バツ&テリー

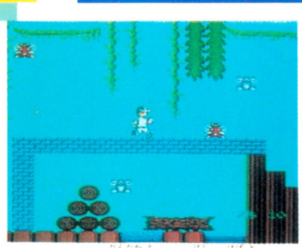
アスレチックアクションゲームだぞっ!!

5月中旬発売予定

ユース　価格未定

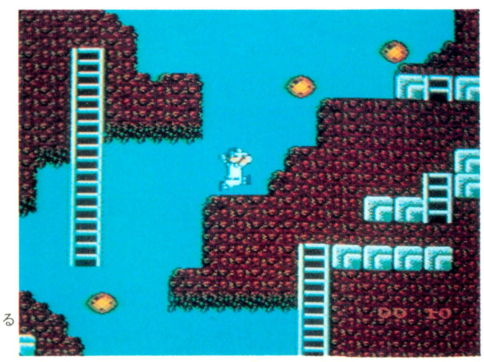
マンガではすでにおなじみ、アニメ映画化もされてる『バツ&テリー』が、ファミコンゲームになるよっ。

横とたてにスクロールするアクションゲームで、主人公のバツとテリーを上手に操作しながら時間内にチェックポイントまでたどりつかなきゃいけないのだ。4ステージ1ワールドで、6つのワールドがあって、それぞれいろんなアスレチック場面で構成されている。テクニックに自信のある人挑戦しようぜっ!!





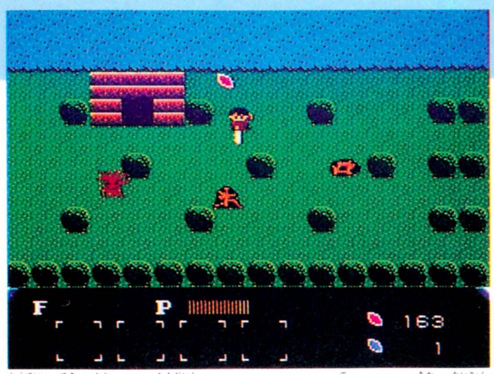
ハードルや2段高跳び、走り幅跳びなんかをしながらゴールをめざすのだ。



アスレチック面の他にコワーイ敵たちがいっぱい出てくる面もある。かなりテクニックが要求されるゲームだぞ。

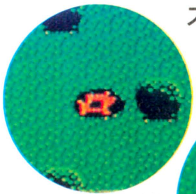
※画面は開発中のものです

いざエリア1へ進め!!

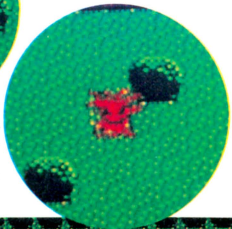


特定の敵を倒すと、涙石というアイテムが出てくる。赤は体力の最大値を1増やしてくれて、青は理力が1増える。ウレシイ。

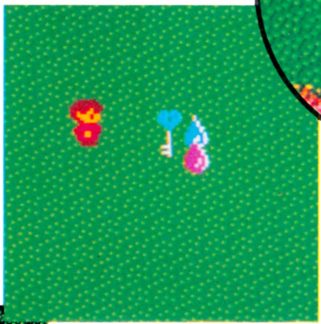
スライム

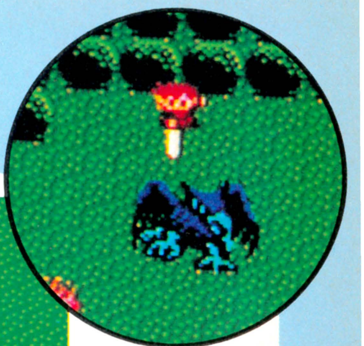


トレント



エリア1はまだ単純な方なんだけど、マップは迷路のようになってるのだぞっ。





エリア1のボス、ヒポグリフを倒すと、涙石とカギが出てきたっ。このカギで、木の中に閉じこめられたポポを助け出してあげるのだ。

いらっしゃいませ



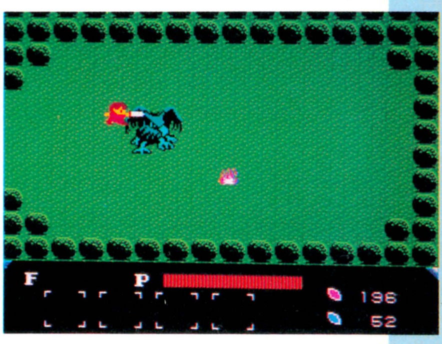


お店やさんでは、武器やアイテム、パンの実なんかが売っている。絶対必要なアイテムもあるらしいぞ。

左のはバクダン、まん中は防御に使えるもの、右のはヨロイかな。ちょっと高くて迷っちゃうかなぁ。

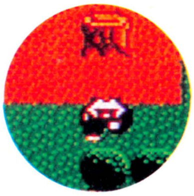
ボスと対決!!





ヒポグリフにひとたちっ!! こいつ、すっごく強いんだぜ。バカにしてちゃダメだぞっ!!

グール

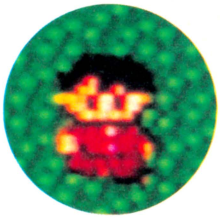


ポポを助けるのだ!



木の中に閉じこめられたポポ。助けてあげれば、主人公の防御にとーっても役に立つのだ。

主人公トール



※画面は開発中のものです

エルナークの財宝

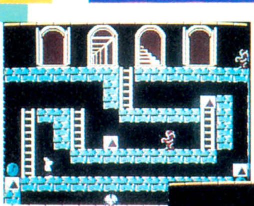
財宝探しのパズルゲームに挑戦しよう!!

4月下旬発売予定

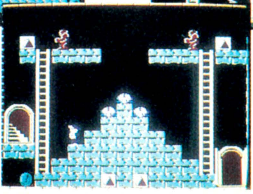
トーワチキ　予価5300円

パズルゲーム独特のオモシロさプラス、アクションゲームのスリルやRPGの要素をもりこんだ新しいタイプのゲームだぞ。

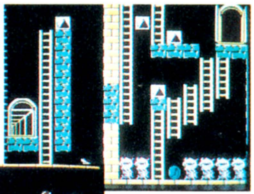
主人公は、その道では有名な大泥棒。失なわれたエルナークの財宝を求めて地下迷宮へと乗りこんでいく。迷宮の中には敵がいっぱいで、しかもひとつひとつの部屋をつなぐ扉は、キーになる文字を見つけ出さなきゃ開かないのだ。すべての部屋を通過しないと、エルナークの財宝は入手できないのだが……。



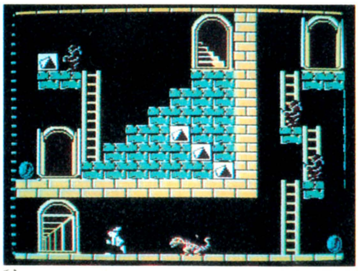
キーレターでコンティニューできるのだ。



持てる武器はかぎられてる。門番をやっつけるのが大変だぞ。



キーレターの入ってる葉っぱを全部集めてから、次のステージに行くんだぞ。



敵は、ヒューマノイドタイプ、アニマルタイプ、静止タイプ、その他いっぱい!! 爆弾を食べちゃう敵もいるんだって。あつくないのかなぁ?

※画面は開発中のものです

アラビアンドリーム シェラザード

カシム少年の大冒険アクションRPG!!

6月中旬発売予定

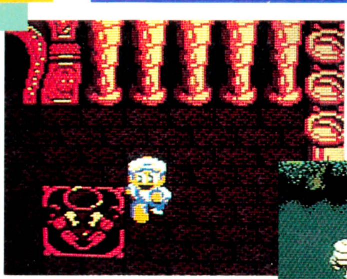
カルチャーブレーン　価格未定

広いマップと迷路いっぱいの、アクションロールプレイングゲーム『シェラザード』いよいよ登場なのだっ!!

お話の舞台はアラビア。魔道士サバランに封印を解かれて、あばれだした大魔王に挑戦する魔法使いの少年カシム。カシムの行く手には、大魔王の手下がいっぱいまちかまえている。いろんなアイテムや魔法、仲間たちの力を貸りながら4つの国を旅していく。

画面は全部で1000画面以上、アイテムは50種類以上、敵キャラ60種類以上と、とにかくスケールがデカイのだ。聞ける情報も150以上、使える呪文や魔法も10数種類。知性とテクニックを駆使して進むべしっ。

過去から未来へと時空を超えて旅し、多くの魔法使いや魔物、妖怪などと戦っていく。魔法によって姿を変えられてしまったお姫さまを救い出すのが、キミの最終目的なのだ。



主人公のカシムは旅しながらいろんな呪文や魔法を覚えていくのだっ。

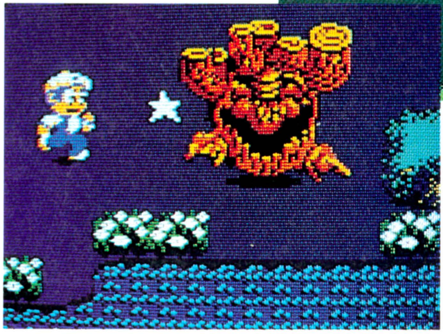


敵は弱いのから強いのまで60種類以上もいるのだ。大魔王を倒すためには、うんと経験をつまなきゃ。

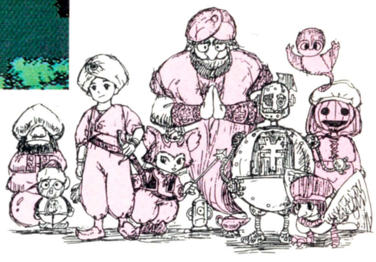


背景やキャラクターは、とってもかわいくてリアル。すっごいデカイ敵キャラも出てくる。強そうだね。





わーっデカイ。大魔王の魔力で、こんなブキミな妖怪もでてきて行く手をはばむ。



いろんな仲間や、情報をくれる親切な人もいる。4つの国を、情報たよりに進んでいくのだよ。

※画面は開発中のものです

所さんのまもるもせめるも

所さんファンおまちかねアクションだぞ

5月27日発売予定

EPICソニー　4900円

最近タレントさんをキャラクターにしたファミコンゲームが増えてるけど、タレントさんみずからこんなに入れこんじゃってるゲームってのもめずらしいのだっ。

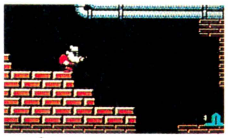
シナリオからキャラクターデザイン、BGMまで所さん自身が手がけちゃってるのだからね。設定も都内や、所さんちのまわりだし、登場人物もテレビでおなじみのひとがいっぱい。基本的には横スクロールのアクションゲームだけど、アドベンチャー風味の味つけもきいてて、サスガのゲームなのだ。

最近いろんなテレビや雑誌で見かける、所さんのユニークなイラストが、画面の中をじっさいに動きまわると思うとワクワクしちゃうでしょ。

レプリカント相手に水鉄砲を武器に戦いをいどんでしまうあたり、やっぱり所さんは、ただモノではなーい!!　とゆーゲームなのだ。







反射神経を要求される地形もかなり出てくるのだ。ジャンプしてる姿も、なかなかユニークで所さんらしいのであった。



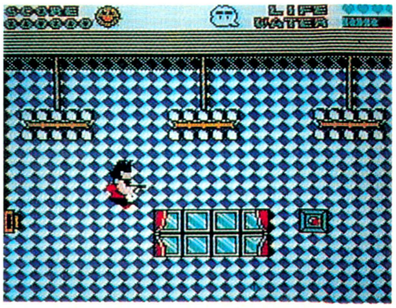
森をぬけ、林をぬけ、東京をめざせ。娘のさやかちゃんを助け出すまでガンバルぞ。

屋根の上をピョンピョン跳んでいく。下には敵らしき姿が見えるね。





敵とにらめっこ。まだライフも満タンだし、無視して行っちゃお。



なんだか目がチカチカするなあ。秘密のありそうな部屋だけど、何をしたらいいのかなぁ？　よくワカンナーイ。

※画面は開発中のものです

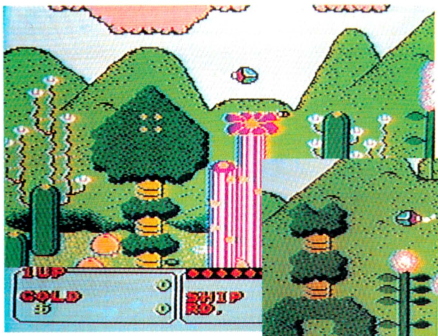
ファンタジーゾーン

ビデオゲームでおなじみの痛快シューティングゲーム

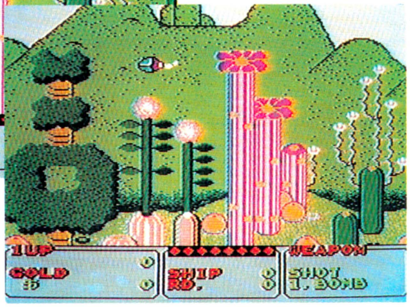
6月発売予定

サン電子　価格未定

ビデオゲーム版で大人気だった『ファンタジーゾーン』が、いよいよファミコンになるよ。キャラクターや設定はほぼ同じ。横スクロールのシューティングゲームで、敵を倒してお金をかせぎ、より強力な武器を買っていく。ステージは全部で8つ、各ステージの終わりには、でーっかくして強力なボスがいる。倒せばお金持だぜっ!!



ファミコン版では、アイテム表示が下に出てくる。色もとってもあざやかなのだっ!!



世の中カネだーっ!! と叫びたくなるこのゲーム。ためたらケチらずに強い武器買いましょうね。

※画面は開発中のものです。

マイケルのEnglish大冒険

あのマイケル君と英語の勉強ができてしまうのだ

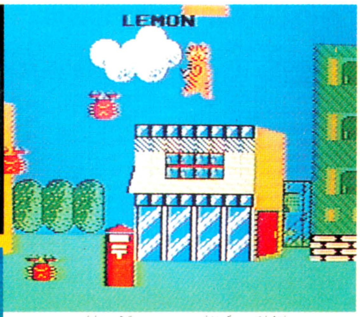
5月上旬発売予定

スコーピオンソフト　2980円

猫のマイケル君のお勉強ソフト『マイケルのEnglish 大冒険』の発売がせまってきたね。アクションゲーム風のステージ構成で、1つずつのステージをクリアーすると、自然と英単語が覚えられちゃうとゆー便利ゲームなのだ。初級の英単語が150個もつまってるから、今年から中学にかよう諸君には、オススメしたいゲームだなぁ。







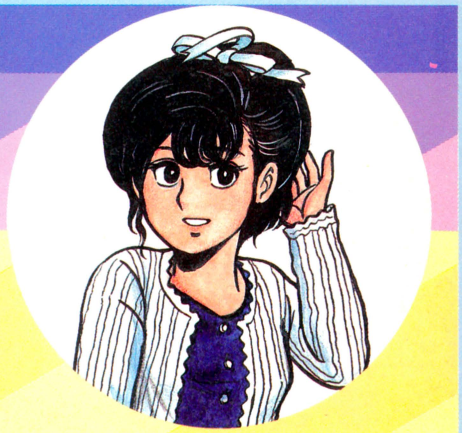
マイケル君と遊びながら英語の勉強できるなんて、楽しいじゃんっ！ 成績上がりそっ！

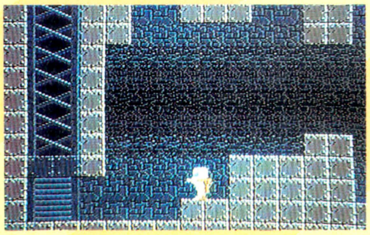
舞台になるスペースアイランドには、占いの館とか、テストの町とか、塾があったりする。

※画面は開発中のものです

謎のゲーム

未確認情報





これが『エアーフォートレス』の画面!! まだ開発中の、未公開写真なのです。

●こんにちは、万里子です。春から夏にかけて発売されるゲーム、本当にいっぱいありますね。今週も、うわさのゲームをどんどんご紹介していきます。

●まずは、上の写真の『エアーフォートレス(仮題)』ですが、かなりハードなアクションシューティングゲームになりそう。発売は6月下旬、価格は2980円、HAL研究所さんの新作です。

●DOGの新作のニュースが入ってきました。タイトルは『磁界少年マットメグ(仮題)』。このゲームは、女の子が主人公になれるモード入っていて、そのときはタイトルが「磁界少女メットマグ」になるんですって。どういう風にセレクトするのか、早く見たいですね。

●次はエス・エヌ・ケイさんからのニュース。なんとあの、『アテナ』の続編の『サイコソルジャー』が、ファミコン化されるそうです。

●ビクター音楽産業さんが夏ごろ新作を予定しています。アニメでおなじみの『アウトランダーズ』を題材にしたゲームになるということです。

●テクモさんが『キャプテン翼』の前に、1本新作を企画中。詳しくは次号でお知らせします。

●パソコンゲームで大ヒットした『覇邪の封印』が、ファミコン化されるというウワサがあります。秋ごろにアスキーより発売予定だそうです。

●ケムコさんから3本の新作予定のニュースです。1本めは6月にディスクで発売されるロールプレイングゲーム『エクスプローラー』、2本めは7月発売予定の3Dロールプレイングゲーム『ロゼッタの謎』。そして3本めは年内発売予定の『スーパーマンⅣ』。楽しみですね。

●カプコンさんのビデオゲーム『トップシークレット』が、ファミコンゲームになります。発売は年内ですが、内容はかなり変わるそうです。

●コナミさんから発売が予定されていた『Qバート』は、内容、タイトルが変更になり、別のゲームになって5月中に発売されるということです。

●ではまた次回お会いしましょう。(森下万里子)

発売日スケジュール表

4月発売のソフト

○アップルタウン物語〈DOG〉
4月3日/3,400円(ディスクカード)

○レリクス暗黒要塞〈ボーステック〉
4月10日/4,200円(ディスクカード)

○グリーンベレー〈コナミ〉
4月10日/2,980円(ディスクカード)

○ココナワールド〈ソフエル〉
4月11日/2,980円(ディスクカード)

○森田の将棋〈セタ〉
4月14日/5,500円

○魔界島　ひげ丸の7つの島大冒険〈カプコン〉
4月15日/4,980円

○北斗の拳2〈東映動画〉
4月17日/5,300円

○はちゃめちゃ大進撃　アルゴスの戦士〈テクモ〉
4月17日4,980円

○熱血硬派くにおくん〈テクノスジャパン〉
4月21日/5,300円

○ハオ君の不思議な旅〈DOG〉
4月24日/3,400円(ディスクカード)

○聖剣サイコカリバー〈イマジニア〉
4月24日/5,000円(ディスクカード、本、カセット)

○風雲少林拳〈ジャレコ〉
4月中旬/3,200円(ディスクカード)

○うっでいぽこ〈デービーソフト〉
4月下旬/5,500円

○セクションZ〈カプコン〉
4月下旬/価格未定(ディスクカード)

○愛戦士ニコル〈コナミ〉
4月下旬/価格未定(ディスクカード)

○スペランカーII勇者への挑戦〈アイレム〉
4月下旬/5,300円

○キン肉マン　キン肉星王位争奪戦〈バンダイ〉
4月下旬/3,300円(ディスクカード)

○エルナークの財宝(仮題)〈トーワチキ〉
4月下旬/5,300円

○妖怪倶楽部〈ジャレコ〉
4月下旬/4,900円

○ファミリージョッキー〈ナムコ〉
4月下旬/価格未定

5月発売のソフト

○ダイナマイトボウル〈東芝EMI〉
5月25日/4,900円

○所さんのまもるもせめるも(仮題)〈EPICソニー〉

○ゴルフUSコース〈任天堂〉
5月30日/3,500円(予価・ディスクカード)

○マイケルのEnglish大冒険〈スコーピオンソフト〉
5月上旬/2,980円(ディスクカード)

○プロゴルファー猿〈バンダイ〉
5月上旬/3,300円(ディスクカード)

○アテナ〈エス・エヌ・ケイ〉
5月中旬/5,500円

○バツ&テリー(仮題)〈ユース〉
5月中旬/価格未定

○勇士の紋章　ディープダンジョン2〈DOG〉
5月中旬/3,400円(予価・ディスクカード)

○ゾンビハンター〈ハイスコア〉
5月中旬/4,900円

○水戸黄門〈サン電子〉
5月下旬/価格未定

○リフレクトワールド〈イーストキューブ〉
5月下旬/価格未定(ディスクカード)

○ヘラクレスの栄光　闘人魔境伝〈データイースト〉
5月下旬/5,300円

○ジョギングレース〈バンダイ〉
5月/4,900円

○エアーフォートレス〈HAL研究所〉
5月〜6月/2,980円(ディスクカード)

○Bugってハニー〈ハドソン〉
5月〜6月/価格未定

○アストロナイト〈タイトー〉
5月/価格未定

○聖剣伝説〈DOG〉
5月/3,400円(予価・ディスクカード)

○ブービーキッズ〈ニチブツ〉
5月/4,900円

○とびだせレーシング〈DOG〉
5月/価格未定(ディスクカード)

6月発売のソフト

○Dr.カオス〈ポニー〉
6月中旬/2,900円(ディスクカード)

○上海〈サン電子〉
6月/価格未定(ディスクカード)

○チェスターフィールド〈ビッグ東海〉
6月/価格未定

○ピンボール(仮題)〈DOG〉
6月/価格未定(ディスクカード)

○トップルジップ〈ボーステック〉
6月〜7月/価格未定(ディスクカード)

○ブラックオニキス〈ビー・ピー・エス〉
6月〜7月/価格未定

○パルプス(仮題)〈任天堂〉
6月〜7月/価格未定(ディスクカード)

○ザナドゥ〈ハドソン〉
6月/価格未定

○北海道連鎖殺人　オホーツクに消ゆ〈アスキー〉
6月/5,500円(予価)

○カリーンの剣(仮題)〈DOG〉
6月/価格未定(ディスクカード)

○ジャンボウ〈ケイ・アミューズメントリース〉
6月/価格未定

○冒険浪漫〈イマジニア〉
6月/価格未定(ディスクカード)

○アラビアの魔法使い〈日本ゲーム〉
6月/価格未定

○妖怪屋敷〈アイレム〉
6月/価格未定(ディスクカード)

○怪傑ヤンチャ丸〈アイレム〉
6月/価格未定

○タイタニックミステリー〈学研〉
6月/価格未定(ディスクカード)

○ファンタジーゾーン〈サン電子〉
6月/価格未定

○ナゾラーランド2〈サン電子〉
6月/価格未定(ディスクカード)

○エクスプローラー〈ケムコ〉
6月/価格未定(ディスクカード)

7月発売のソフト

○夢工場(仮題)〈フジテレビ〉
7月10日/2,980円(ディスクカード)

○ミラクルロピット 2100年の大冒険〈キングレコード〉
7月上旬/価格未定

○ラッシュアンドクラッシュ〈カプコン〉
7月中旬/価格未定

○奇々怪界〈タイトー〉
7月/価格未定

○ザ・マネーゲーム〈ソフエル〉
7月/価格未定(ディスクカード)

○怒号層圏〈エス・エヌ・ケイ〉
7月/価格未定

○エイリアン2(仮題)〈DOG〉
7月〜8月/価格未定(ディスクカード)

○サイキック(仮題)〈ホット・ビイ〉
7月/価格未定

○バイブル1999〈イマジニア〉
7月/価格未定(ディスクカード)

○ロゼッタの謎〈ケムコ〉
7月/価格未定

8月以降発売のソフト

○ウルティマ〈ポニー〉
8月中旬/価格未定

○聖闘士星矢〈バンダイ〉
8月/価格未定

○ガンスモーク〈カプコン〉
8月/価格未定

ファイヤートラップ〈ケイ・アミューズメントリース〉
8月〜9月/価格未定

○アイランド・アドベンチャー〈ソフエル〉
9月〜10月/価格未定(ディスクカード)

○覇者の封印〈アスキー〉
9月〜11月/価格未定

発売日未定のソフト

○皇帝の闇(仮題)〈サン電子〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)

○ピットストップII〈ポニー〉
発売日未定/価格未定

○キャプテン翼〈テクモ〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)

○ライジン(仮題)〈DOG〉
発売日未定/価格未定(ディスクカード)

○アウトランダーズ〈ビクター音楽産業〉
発売日未定/価格未定

○ゾディアックス・ハイパーソルジャー〈ニチブツ〉
発売日未定/価格未定

○サイコソルジャー〈エス・エヌ・ケイ〉
発売日未定/価格未定

○ファミリーボクシング〈ナムコ〉
発売日未定/価格未定

○ドラゴンスレイヤー〈ナムコ〉
発売日未定/価格未定

○ピタゴラスの謎〈ハドソン〉
発売日未定/価格未定

○ダンプ松本〈サンリツ電気〉
発売日未定/価格未定

○信長の野望〈光栄〉
発売日未定/価格未定

○シャーロックホームズ2〈トーワチキ〉
発売日未定/価格未定

○甲子園〈ケイ・アミューズメントリース〉
発売日未定/価格未定

○トップシークレット〈カプコン〉
発売日未定/価格未定

○ランボー〈パック・イン・ビデオ〉
発売日未定/価格未定

○ボールブレイザー〈ポニー〉
発売日未定/価格未定

○スーパーマンIV〈ケムコ〉
発売日未定/価格未定

※黒字はカートリッジ、青字はディスクカードのゲームです。

CALENDAR 1987
3|29 - 4|25



4

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

5

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
29 MARCH	30	31 新宿中央公園殺人事件　発売 (データイースト)3300円	1 APRIL	2 さんまの名探偵　発売 (ナムコ)4900円	3 ファミコン通信 8号(4月17日号)発売 アップルタウン物語 発売 (DOG)3400円	4
5	6	7	8 月刊ログイン 5月号発売 特別定価520円	9	10 レリクス暗黒要塞　発売 (ボーステック)4200円 グリーンベレー　発売 (コナミ)2980円 ココナワールド　発売 (ソフエル)2980円	11
12	13	14 森田将棋　発売 (セタ)5500円	15 魔界島 ひげ丸の7つの島大冒険　発売 (カプコン)4980円	16	17 ファミコン通信 9号(5月1日号)発売 風雲少林拳 発売 (ジャレコ)3200円 北斗の拳2　発売 (東映動画)5300円 はちゃめちゃ大進撃 アルゴスの戦士　発売 (テクモ)4980円	18
19	20	21 熱血硬派くにおくん　発売 (テクノスジャパン)5300円	22	23	24 聖剣サイコカリバー　発売 (イマジニア)5000円 ハオ君の不思議な旅　発売 (DOG 3400円)	25

黒字はカートリッジ、青字はディスクカードのゲームです。



禁断 KIN DAN

図書券 10000円
ファミ通チケット 5000ガバス

●スーパーロードランナー ©アイレム

2大お便利コマンドを公開するぞ!!

兵庫県　中田純哉　(会員番号161499)

その1 隠れてたってみーんな見えちゃうコマンド!!



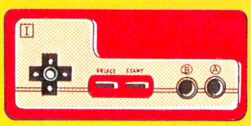
アーケード版から移植されたこのゲーム。あの『ロードランナー』が基になっているとはいえ、新しい要素がいっぱい盛り込まれていて、かなりむずかしくなっているのだ。穴を掘っていったら、中からいきなり敵が現われたり、何にも見えないんだけど、じつはそこに床が隠されていたりと、しかけがいっぱーいあるわけ。

最初のうちはなんなくクリアーできても、どんどんむずかしくなってもうお手上げなんだな。

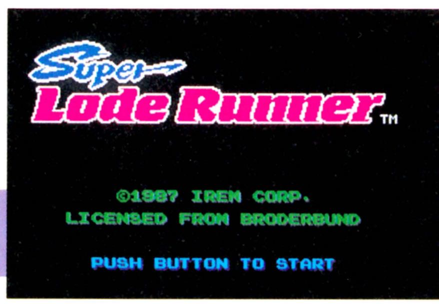
そこで、このコマンドが必要になってくる。タイトルが表示されている間に、左下のコマンドを全部入力しなくちゃいけないから、かなり急がないとダメ。だけど入力の判定が厳しいから確実に押さないとダメだし大変だぞ。

だが成功すればしめたもの。隠れキャラから隠れ床、はたまたクリアーするための隠れハシゴもみーんな見えちゃうんだもんね！でもこれで驚いちゃいけない。まだあるのだ。

タイトルが止まったら
その表示中に
コントローラーⅠの

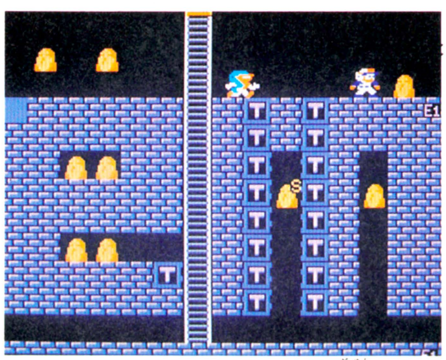


①Aを押したままBを3回押し
3回目は押したまま離さずにAを離す
②Bを押したままAを3回押し
3回目は押したまま離さずに
ABを同時に離す
③右とAを同時に押して離す
④左とBを同時に押して離す
⑤右とAを同時に押して離す
⑥左とBを同時に押して離す
⑦上とAを同時に押して離す
⑧下とBを同時に押して離す
⑨上とAを同時に押して離す

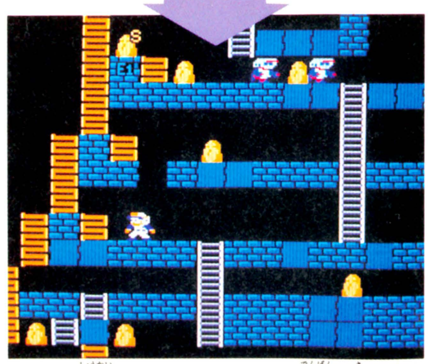


タイトル文字が緑色になれば成功！

スタートボタンを押して
ゲームセレクト画面で
Bボタンを押しながらスタート



↑もちろん2Pでだってできる。セレクト画面でⅠPか2Pを選んでから、Bを押しながらスタートせい！



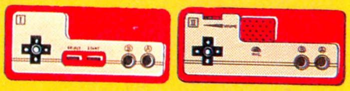
↑ここで紹介したコマンドは、すべて電源を切らない限り有効だぞ。ただし、B面でリセットしちゃダメ！

の秘技！ NO HI GI

禁断の秘技にはがきを出したのに、なぜ載らないのですか？ という抗議のはがきがよく届く。届いたはがきはすべて目を通し、ファミ通のゲーマーたちが確認する。同じ内容の秘技の場合は抽選になるので了解してくれ。千葉県の谷沢クン。

その2 パズル重視派のために無敵コマンドを捧ぐ！

デモ画面のとき、コントローラーIIのなにかボタンを押しながらセレクトまたはスタートを押す



タイトル表示中にコントローラーIで

①A上B上、A上B上の順に押す
②Aと上を同時に押して離す
③Bと左を同時に押して離す
④Aと下を同時に押して離す
⑤Bと右を同時に押して離す
⑥Aと上を同時に押して離す
⑦Bと右を同時に押して離す
⑧Aと下を同時に押して離す
⑨Bと左を同時に押して離す
⑩Aと上を同時に押して離す

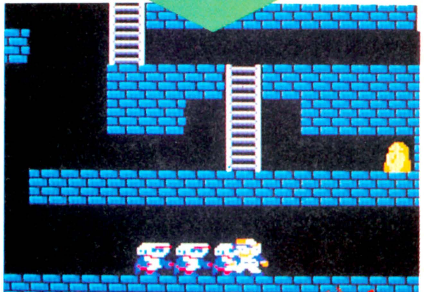


その2はもっとすごい。無敵だぜ。このゲームってパズルを解くだけでも大変なのに、その上敵もウジャウジャ出てくるから、もう考えてるヒマなんかなくなっちゃうのだ。だから、じっくりパズルだけに専念したいという人には、とってもありがたいコマンドだな。

このコマンドも、面倒だけど慎重に入力しないとダメだぞ。ここで注意しておきたいのは、その1のコマンドは、電源を入れてから最初のタイトル画面のときに入力しなくちゃいけないけど、その2のコマンドはいつでもオーケーだということ。最初の条件が違うわけなんだよね。

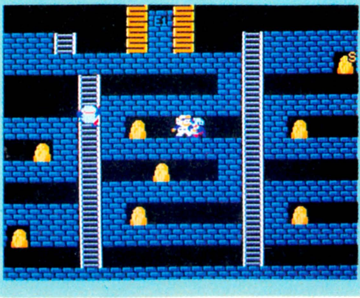
タイトル文字がオレンジ色なら成功！

スタートボタンを押して
ゲームセレクト画面で
Aボタンを押しながらスタート

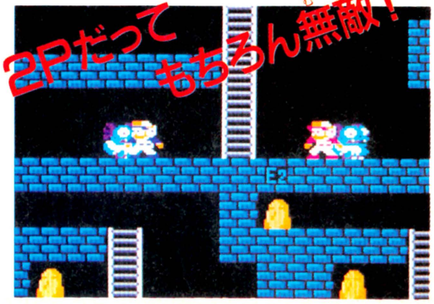


その1とその2を同時に実行できるぞ！

その1のコマンドを入れ、緑色のタイトル文字が出たら
そのままデモ画面を流し、そのあいだに
その2のコマンドを入力する
オレンジ色のタイトル文字が出たら
スタートボタンを押し、ゲームセレクト画面で
ABボタンを同時に押しながら、スタートボタンを押す



上で紹介しているのは、その1コマンドから入力しているから、前にも説明したように、電源入れた直後、または一度リセットした後でないとダメだぞ。一度でもデモ画面を流した後だったら、その2コマンドから先に入力すること。ちょっとややこしいけど、いちど入力しちゃえば、電源切らないかぎり有効だから、すごくお便利だね。



図書券 5000円

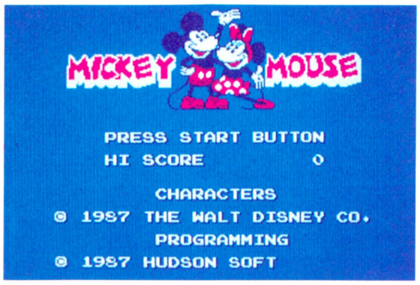
ファミ通チケット 2500ガバス

●ミッキーマウス ©1987 The Walt Disney Co./バンダイ

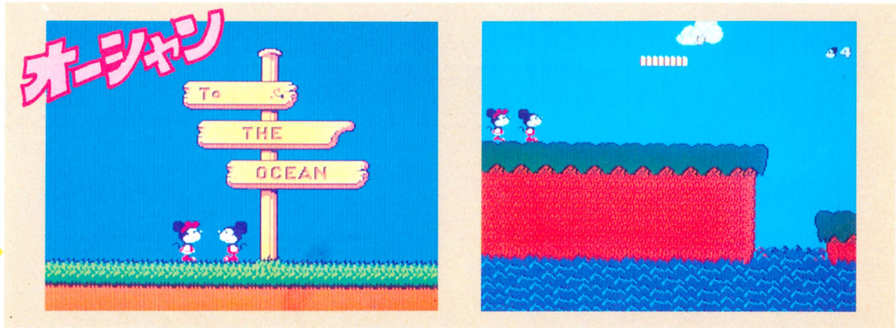
ラウンドセレクトをミッキーた!!

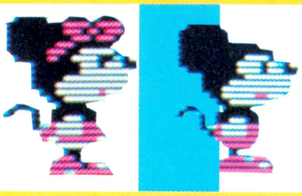
東京都　荒川　聡　（会員番号900430）

タイトル画面が表示されているときに、コントローラーⅠのセレクトボタンと✚ボタンの右、左、下、上のどれか1ヵ所を押しながらスタートボタンを押すとラウンドセレクトができる。2面のオーシャンで行き詰まっていたキミもこれでネバーランドにだって行けちゃうのだ。

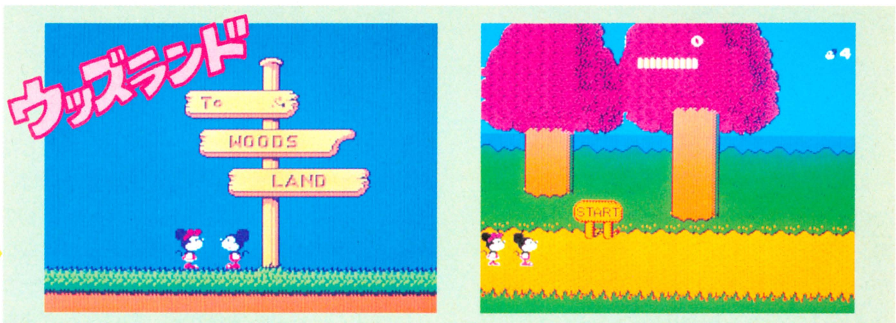


コントローラーⅠの
セレクトボタンと
✚ボタンの右を押しながら
スタートボタンを押す



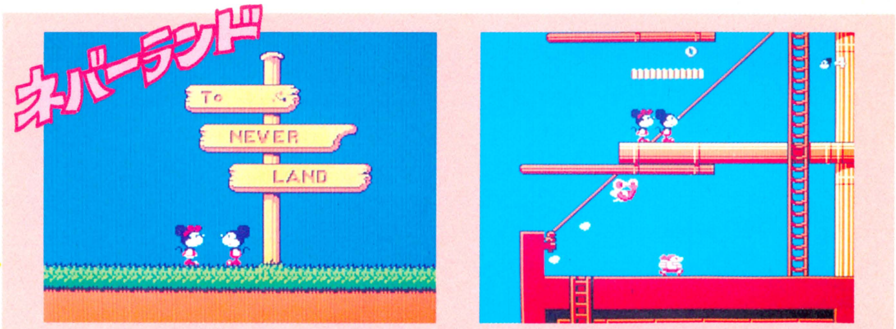


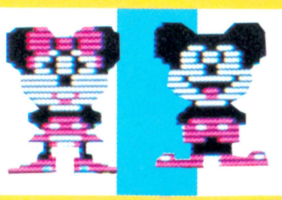
コントローラーⅠの
セレクトボタンと
✚ボタンの左を押しながら
スタートボタンを押す



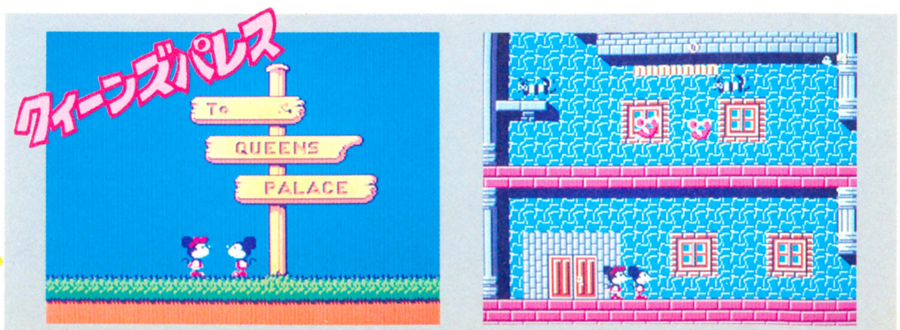


コントローラーⅠの
セレクトボタンと
✚ボタンの下を押しながら
スタートボタンを押す





コントローラーⅠの
セレクトボタンと
✚ボタンの上を押しながら
スタートボタンを押す



図書券 4000円

ファミ通チケット 2468ガバス

●リンクの冒険 ©任天堂

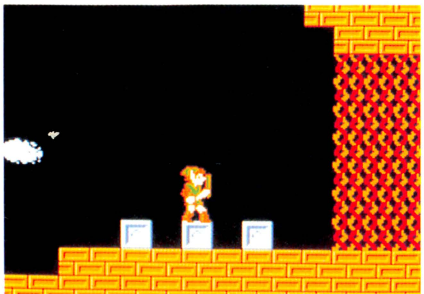
結界を解かなくても大神殿に入れる!!

群馬県　河本謙二　(会員番号551471)

妖精ワープ技を応用すると……!!

大神殿には外敵の侵入を防ぐため、結界が張られているよね。もし、6つの神殿の奥にある石像の額にクリスタルをはめ込まないで大神殿へ行っても結界にはばまれて、大神殿の中へ入ることはできない……と思われていた。

ところが、妖精のワープ技――ジョイスティックの左右とコントローラーIの✚ボタンの左右を同時に逆方向に入れる――を応用すると、結界を解かなくても大神殿の天井の上を通って、中に入ることができちゃうのだ!!



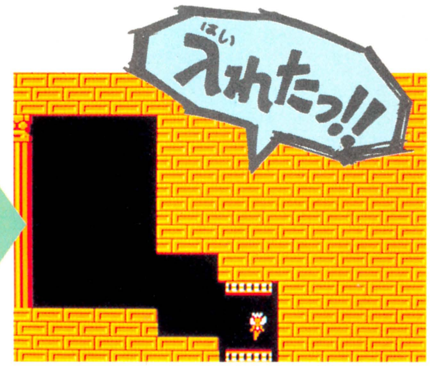
⬆触れると当然、ダメージを受ける!!



⬆妖精の魔法を使い、大神殿の天井の上から侵入する。



⬆天井の上なら結界なんて関係ない。どんどん進め!!



⬆エレベーターのところへ来たら✚ボタンの上を押す。

図書券 3000円

ファミ通チケット 1505ガバス

●リンクの冒険 ©任天堂

リンクの色が変わったままになる!?

大阪府　勝又雅尚　(会員番号900431)

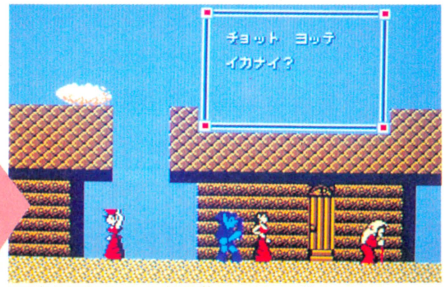
タイミングが勝負のオモシロ技!!

どこかの町へ行ったら、とにかく何でもいいから魔法を使う。魔法を使うと一瞬のあいだリンクがピカピカッと光るよね。その光っているあいだに町の人と話をするのだ。

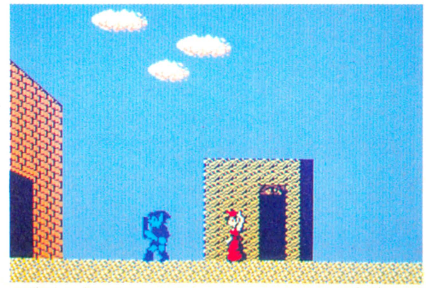
すると、赤やら青やら、リンクに色がついて、画面を切り換えるまでずーっとその色になってしまうのだ。だけど、かなりタイミングが難しいぞ。何度も挑戦してみてくれ!!



町の中で魔法を使ったら、すぐに話しかけると……



⬆魔法を使ったら、町の誰かとすぐに話をするのだ。



⬆画面を切り換えるまで、とってもブルーな気分なの。

秘技満載のファミコン通信9号は4月17日(第3金曜日)発売です

図書券 **3000**円
ファミ通チケット **1666** ガバス

●ドラゴンバスター ©ナムコ

青い薬でバイタリティーが半減する!?

大分県　長谷部　宏　(会員番号900418)



バイタリティーを255にしてラウンド12をクリアーする

ふつう裏面はEXPが0でバイタリティーが128から始まるのだが、裏面へ行くコマンドを12面クリアー後のメッセージ中に入力すると、なんとEXPもバイタリティーも12面での数字のままで始めることができる。

しかしこのあと、とてもおかしな現象が起こるぞ。255あったバイタリティーは1回ダメージを受けるごとに16ずつ減ってしまうし、青い薬を取ったときには、なぜか無条件で128まで引き落とされてしまう。

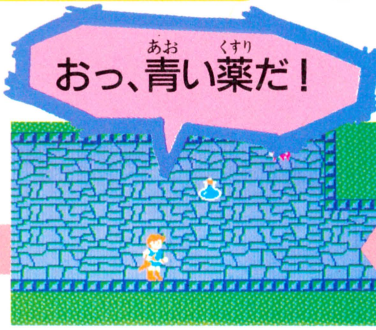


ラストメッセージが出ているあいだにコントローラーⅠの✚ボタンの右下上左右ABボタンの順に押しスタートボタンを押す

得点とバイタリティーがそのままラウンド13に行く!



⬅これだと、12面からの続きができるというカタチになるんだよね。



⬅よし、こいつを取ってバイタリティーを回復しよう。



⬅薬を取った瞬間、増えるはずのバイタリティーが減ってしまった。

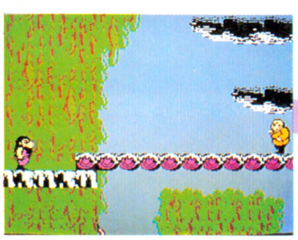
図書券 **2000**円
ファミ通チケット **1222** ガバス

●火の鳥 鳳凰編 我王の冒険 ©コナミ

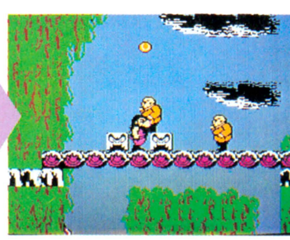
盗賊の撃った弾が止まる!!

福島県　国分賢太郎　(会員番号900419)

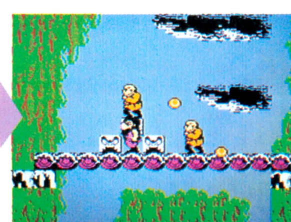
大和編ステージ6　我王の上と左右に鬼瓦を作れ!



➡ここで✚ボタンの下を押しながら盗賊を撃っちゃうのだ。



➡すると我王の上に盗賊が……じゃない鬼瓦ができるんだワ。



ピタッ



ステージ6で盗賊が現われたら、写真のように我王の両側に鬼瓦を作ろう。そして、盗賊がさらに近寄ってきて我王の真上に来たら、✚ボタンの下を押しながら盗賊を撃つのだ。

うまくタイミングが合えば、我王の真上に鬼瓦ができるはず。でもって、おもむろに✚ボタンの下を離すと……。なんと盗賊の投げた弾が止まるのだ。さらに左を押すとコマ送りも可能。

図書券 2000円

ファミ通チケット 1001 ガバス

●プロ野球ファミリースタジアム ©ナムコ

外野手はひどい方向オンチだった!?

石川県　真田賢二　(会員番号900420)

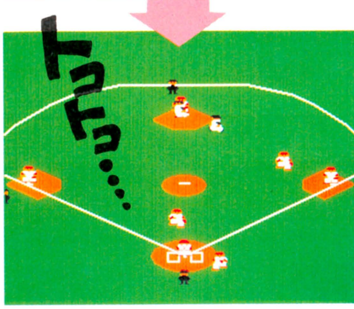


➡ランナーを、ふたり以上だしたら、とにかく外野までボールを飛ばす!

外野にヒットを打ち、外野手がボールを取ったら、ホームに向かって走らせる!!

この秘技は、2プレイヤーでやったほうがいいだろう。まずランナーをふたり以上だす。どの塁でもいいから、ランナーを立ち往生させる。

そしてわざとエラーをして、外野までボールを転がす。外野手がボールを取ったら、投げずにホームまで走る。するとホームへの軌道が少しずれて、フェンスまで走ってしまうのだ。ぶつかってもまだ足を動かしているぜ!!



➡投げずに外野手をホームまで走らせる。おや、軌道が少しずれてるぞ。



➡おい、おい、おーい。なぜか、外野手はホームに止まらず、走ってゆく。



➡なんという奴。フェンスにぶつかっているのにまだ足を動かしている。

図書券 2000円

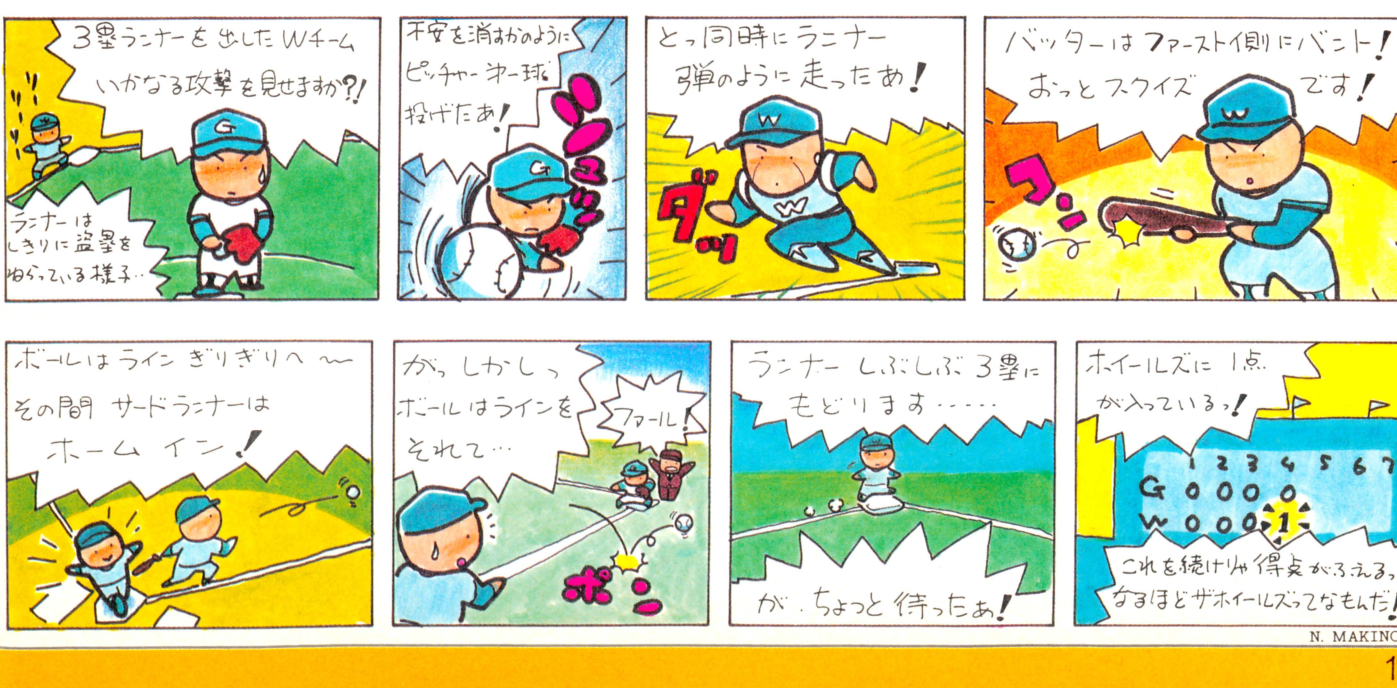
ファミ通チケット 1111 ガバス

●プロ野球ファミリースタジアム ©ナムコ

ファウルでもホームイン!?

神奈川県　椿　知洋　(会員番号900421)

3塁にランナーがいたならとにかくスクイズ。ファウルと表示される前にホームインすれば1点入るのだ!!



N. MAKINO

図書券 2000円
ファミ通チケット 1305 ガバス

●新人類 ©リックスソフト

岩壁を登ったら、いきなりワープ！

神奈川県　斉藤啓介　(会員番号900422)



人と違うことがやりたいキミに、この技を授けよう。普通は入り口があれば入り口から入るけど、やり方によっては別の所からでも入れるのだ。ステージＩの終わりで、行き止まりの壁に向かってジャンプし続けてみよう。壁をつき抜けて中に入れるぞっ!!

➡壁に激突っ!! ✚ボタンの上を押しながらＡボタンを連打。

コントローラーＩの
✚ボタンの上を押したまま
Ａボタンを押す







いきなり
ワープしちゃった！

⬅どっかで見た所だと思ったら、ボスの部屋だった。ワープ成功だぜ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1011 ガバス

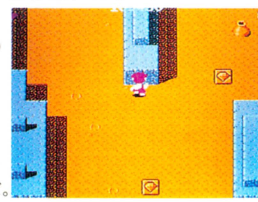
●新人類 ©リックスソフト

建物の上だって歩けちゃうのだ！

長野県　波田野光洋　(会員番号900423)

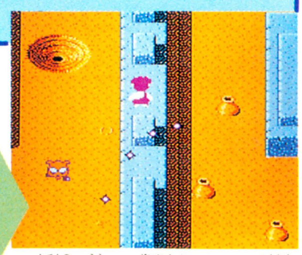
はまり技を使ったテクをもうひとつ。2-4で、分かれ道があるよね。どちらに行くか迷ってしまったときは✚ボタンの上を押しながらＡボタンを連打し、建物の上を強行突破するのだ。弾を撃てないのが欠点かな。

このコマンドを覚えれば
他の場所でも
できるよ！



➡建物だけじゃなく、森の上も歩ける。使いこなしたいテクだ。

コントローラーＩの
✚ボタンの上を
押したまま
Ａボタンを押す



⬆建物の上でも大丈夫。リキに変身してると、キングコングみたいだぞ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1416 ガバス

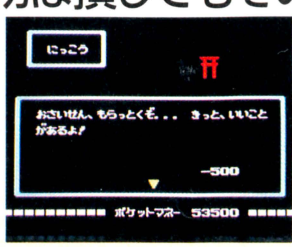
●ナゾラーランド創刊号 ©サン電子

通いつめれば、いいことがある！

三重県　西村　章　(会員番号900424)

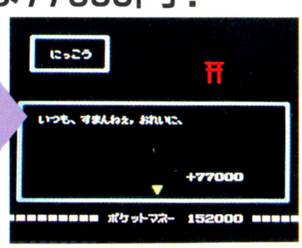
最初は損してもそのあと5回日光に行けば77000円！

➡500円も取られちゃったよ。いいことって何だろうね!?





➡損を承知で、おさい銭を払いつづける。すると……。



"日本一周ウルトラクイズ旅行"、みんなはもう解けたかな？　おさい銭を取られるだけの日光だったけど、5回も通えば必ずイイことが起こるのだよ。まずここでお金を儲けてから、旅立つのだ。

図書券 3000円

ファミ通チケット 1915 ガバス

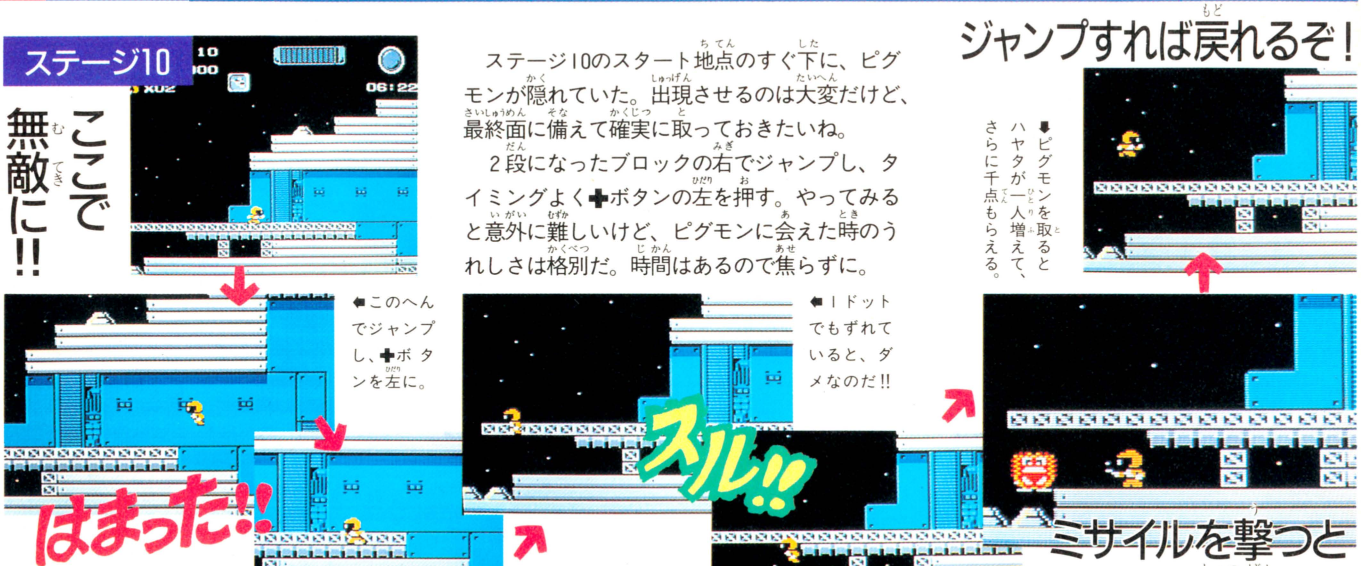
●ウルトラマン 怪獣帝国の逆襲 ©円谷プロ/バンダイ

こんなところにピグモンがいたなんて!

千葉県　武内将吾　(会員番号900425)

ステージ10のスタート地点のすぐ下に、ピグモンが隠れていた。出現させるのは大変だけど、最終面に備えて確実に取っておきたいね。

2段になったブロックの右でジャンプし、タイミングよく✚ボタンの左を押す。やってみると意外に難しいけど、ピグモンに会えた時のうれしさは格別だ。時間はあるので焦らずに。



⬅このへんでジャンプし、✚ボタンを左に。

⬅1ドットでもずれていると、ダメなのだ!!

⬇ピグモンを取るとハヤタが一人増えて、さらに千点もらえる。

➡2段のブロックのちょうどまん中に入る。難しいよォ!!

➡やった!! 無事入り込めたら左にミサイル発射。

図書券 2000円

ファミ通チケット 1120 ガバス

●プロ野球ファミリースタジアム ©ナムコ

審判+選手=エガワの耳!?

東京都　伊藤孝史　(会員番号532406)

審判がファウルを宣言したときに、選手を審判の前に立たせると"アシュラマン"や"エガワ"になっちゃう!?



N. MAKINO

秘技満載のファミコン通信9号は4月17日(第3金曜日)発売です

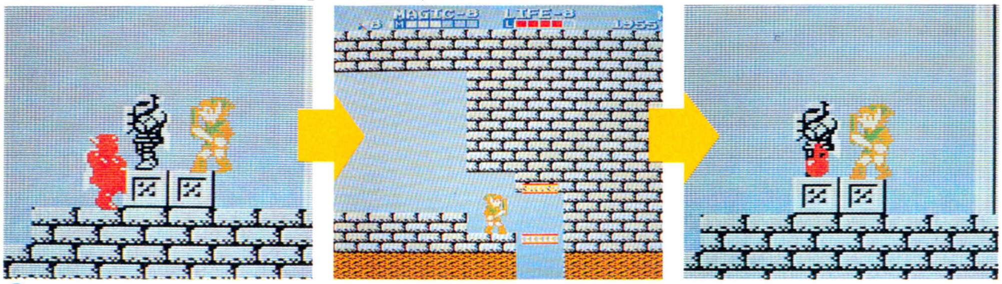
図書券 2000円
ファミ通チケット 1215 ガバス

●リンクの冒険 ©任天堂

赤い騎士を必ず赤い壺に変える方法!!

鹿児島県　久保安功　(会員番号900426)

赤い騎士が出たら、エレベーターのところまで行って戻る



神殿の入り口にある石像を斬ると赤い壺が出るけど、不運にも赤い騎士が出てきちゃったら、いちど神殿を出て……という動作を繰り返していたんじゃないかな？　じつは、エレベーターのところへ行って戻ってくるだけで赤い騎士は消えているのだ。

図書券 1000円
ファミ通チケット 941 ガバス

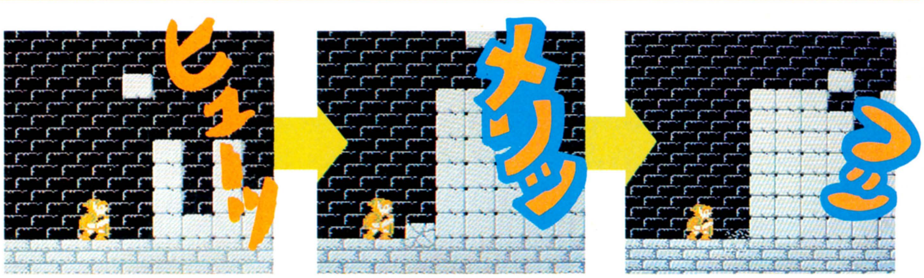
●リンクの冒険 ©任天堂

落ちるブロックが床にめり込んだ!!

静岡県　石木章浩　(会員番号900427)

神殿2のなかに上から岩のブロックが落ちてくるところがあるよね。まず、アイテムのグローブを取ったなら、岩が落ちてくる場所でしゃがんで構えていよう。

岩が床に落ちる寸前にタイミングよく剣で突くと、ヒビ割れた岩はそのまま床にめり込みながら粉々に砕け散ってしまうのだ。



図書券 3000円
ファミ通チケット 1545 ガバス

●エスパードリーム ©コナミ

足跡の敵と戦わない方法!!

兵庫県　藤原一司　(会員番号605410)

ヒタヒタヒタ…　追って来ない



敵の足跡が近づいてきたときセレクトボタンを連打すると、敵だけ止まってしまう秘技だ。ただし、ひとつ以上超能力を覚えてなければダメ。これでボスの部屋までにダメージを受け、着いた時にはHPもEPも少なくなってしまいボロボロ、なんてことはなくなるわけだ。アスキースティックIIターボなら完璧だね。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1302 ガバス

●エスパードリーム ©コナミ

ご存じコナミマンまたまた登場!!

東京都 磯貝 篤 (会員番号900428)

とーぜん『エスパードリーム』にも、コナミマンが登場する。このゲームではHPとEPを満タンにしてくれるのだ。わざわざ宿屋に泊まってHPとEPを回復しなくても、ワープゾーンや他のワールドへ行って戻ると、何回でも出てきてくれるぞ。

光の草原の右上で……



➡ワールド2光の草原の右上の森の中へ入るとコナミマンが!!

コナミマンだっ!





➡コナミマンが下から上へ飛んで行った後にHP、EPが回復。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1005 ガバス

●新人類 ©リックスソフト/ハドソン

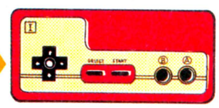
ブーメランで再スタートだっ!!

新潟県 入沢哲也 (会員番号810350)

最後の1人があと一撃で死ぬとき、たいまつを取って、コンティニューすると……。



コントローラーIの✚ボタンの一方向を押しながらスタート







図書券 1000円
ファミ通チケット 875 ガバス

●新人類 ©リックスソフト/ハドソン

池に落ちてないのに

長野県 藤原伸一郎 (会員番号900429)

ステージ1-3をしばらく進むと、はすの葉が浮かんでいる池がある。その池の手前にある小さな岩のところまで来たら、岩に向かってジャンプしてみよう。岩にはまってしまうはずだ。

でも、あわてちゃいけない。ここからが本番。そのままスクロールしていくと、画面の端で死んでしまう。そのとき、池に落ちてもいないのに、ボチャンと音がして水しぶきが上がるのだ。



➡この岩にはまったまま画面をスクロールさせ、自滅するのを待つ。



秘技満載のファミコン通信9号は4月17日(第3金曜日)発売です

図書券 2000円

ファミ通チケット 1071ガバス

●ウルトラマン ©円谷プロ/バンダイ

ン!? スクロールしないぞっ!!

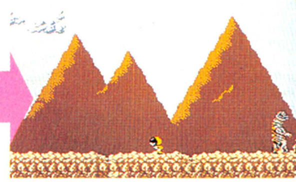
東京都 馬場明夫 (会員番号900409)

シーボーズをジャンプでかわし、追いかけると 先へ進めない!

ステージ5

ステージ5が始まってすぐの所で、シーボーズが突然出てきて驚いちゃうよね。あいつをよけたあと、追いかけようとしてもう一度驚いちゃう秘技だ。


⬆ジャンプして逃げると、奴は逃げる。


⬆シーボーズよ待て! ありゃ?


⬆左にスクロールさせれば大丈夫。

図書券 2000円

ファミ通チケット 1305ガバス

●ウルトラマン ©円谷プロ/バンダイ

壁に耳あり、後ろに目あり!?

京都府 福田和生 (会員番号900410)

背後からしのび寄る敵を チョップ

ウルトラマンって、いつも後ろから怪獣に殴られてたよね。でも、このゲームでは、後ろからきた敵でも、チョップやキックで倒せるのだ。ワザワザ後ろをふり向かなくていいから、歩きながらでもできるぞ。

やり方はとっても簡単。近づいてくる敵にタイミングを合わせて、チョップまたはキックをくらわすだけだ。でも、よく見ると足が動いてるでしょ。実は、知らないふりして足で蹴ってるんだぜ。ウソだけど。


⬅後ろから敵が迫ってくる。ウルトラマン危うしっ!!


⬅チョップしたのかどうかは知らないけど、とにかく倒したぜ。

図書券 3000円

ファミ通チケット 1998ガバス

●飛龍の拳 ©日本GAME

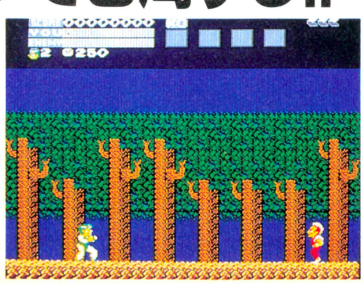
ポンと300万点ボーナスだ!!

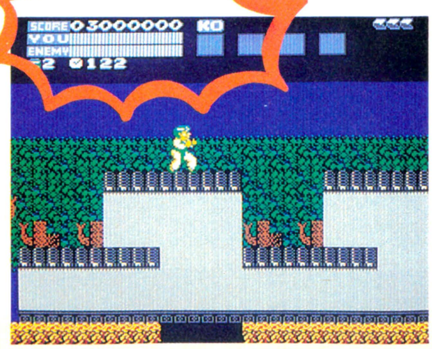
宮城県 阿部靖基 (会員番号184896)

道中をノーダメージで3周する!!

なんと、300万点の大ボーナスが入る秘技が発見されたぞ。ふた通りのやり方があって、道中編でノーダメージで牙龍獣士を10人倒すか、またはノーダメージで3周するかだ。しかし、これを実行するのはかなり難しい。

どちらかと言うと、道中をノーダメージで3周するほうがカンタン。コツはできるだけ敵をよけて、牙龍獣士を出さないことだ。


⬅牙龍獣士を10人倒して3周するのは無理。どっちかにしぼれっ!



図書券 3000円
ファミ通チケット 1545ガバス

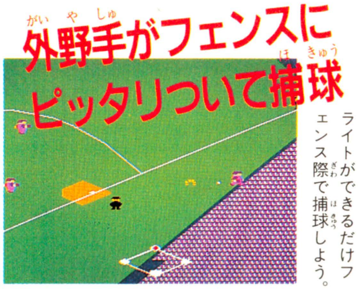
●プロ野球ファミリースタジアム ©ナムコ

ボールがスタンドに入って取れない!!

岩手県 武田 晋 （会員番号900411）

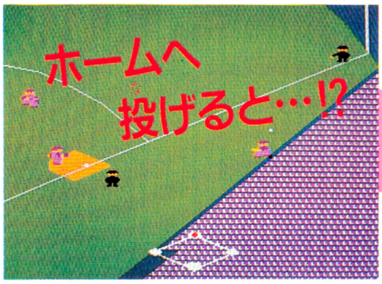


⬅1塁手がボールを持ったら、3塁へ向かってちょっと走り、1塁へボールを投げるのだ!!

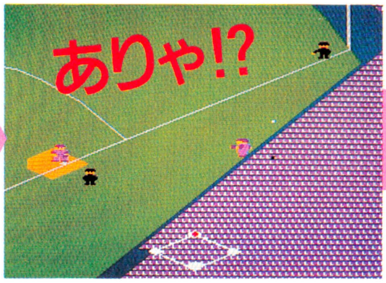


⬅転々とするボールを、ライトができるだけフェンス際で捕球しよう。

ボールがスタンド内へ入ってしまって取れなくなるという技だ。1塁手がボールを取ったら3塁に向かって少し走って、カバーのいない1塁へボールを投げてみよう。フェンス際まで転がったボールを外野手が捕って投げると、フェンスに当たって中に入ってしまうのだ。



⬆外野手がボールを捕ったら、バックホームだ!!



⬆ところがボールはフェンスにあたり、大暴投!!



⬆ボールは観客席に入ってしまい、取れないのだ。

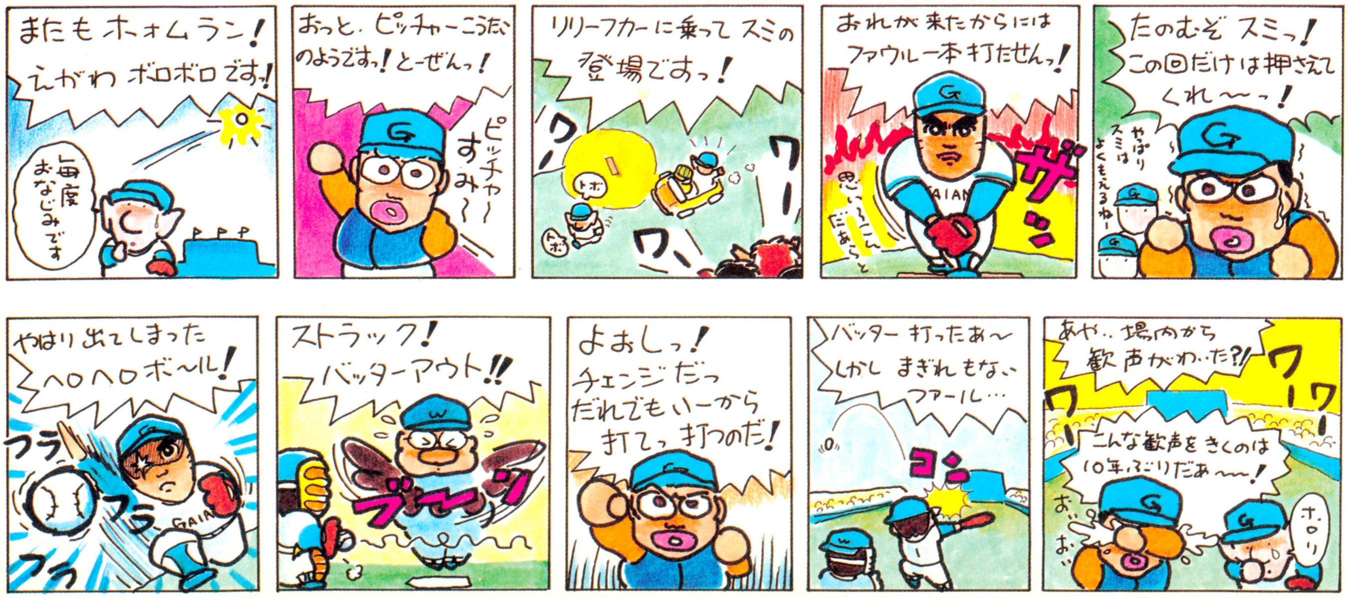
図書券 2000円
ファミ通チケット 1242ガバス

●プロ野球ファミリースタジアム ©ナムコ

内野安打でも歓声がわく!!

山口県 師井吾朗 （会員番号900412）

相手チームにホームランを打たれたら、その回の打者を三振にとる。で、次の回、自分が打つと歓声がわくのだ。



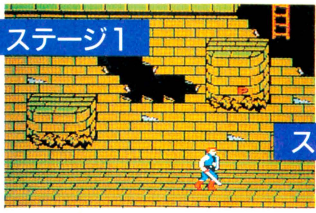
N. MAKINO

図書券 3000円
ファミ通チケット 1678 ガバス

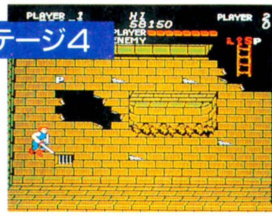
●闘いの挽歌 ©カプコン

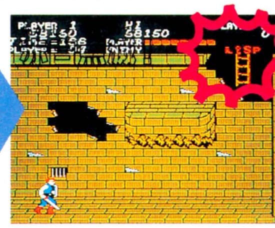
点滅Pはウルトラパワーの印だ！

神奈川県　木佐信彦　(会員番号900413)

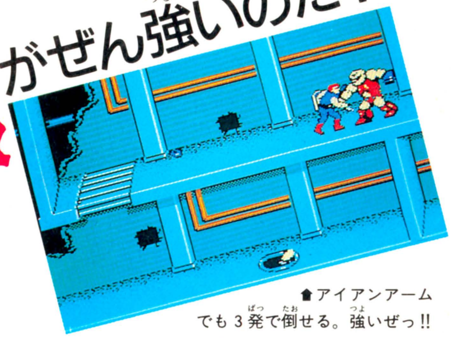


Ｐマークを取ると、敵に与えるダメージが２倍になるんだけど、Ｐマークをもういちど取るとＰマークが点滅して、敵に与えるダメージが３倍になるのだ。これは強い!!





がぜん強いのだ！



⬆あっそうそう、Ｐマークは隠れているのだ。まずはステージ１後半のココだ！

➡２つめはステージ４前半のココだよ！

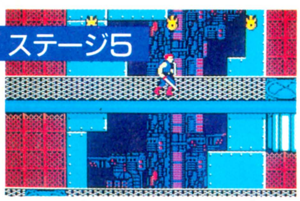
⬆アイアンアームでも３発で倒せる。強いぜっ!!

図書券 1000円
ファミ通チケット 911 ガバス

●闘いの挽歌 ©カプコン

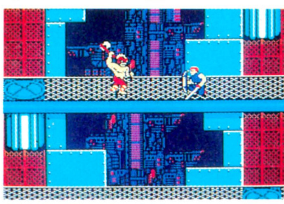
アカまむしは弱むしなのだ！

東京都　工藤裕介　(会員番号900414)



⬆ここを降りるとアカまむしが出る。盾で斧を受けとめると得点になるぞ!!

すみまで追いつめたらピッタリくっつけ!!





じつは、あのアカまむしはとっても弱むしだったのだ。ステージ５に行って１段さがるとアカまむしが登場する。やつの投てくる斧を盾でよけながら、どんどん近づいていこう。左端でピッタリくっつくと、アカまむしはブルブル震えるのだ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1495 ガバス

●闘いの挽歌 ©カプコン

ゴブリンホイホイだぜ!!

神奈川県　佐々木淳　(会員番号900415)

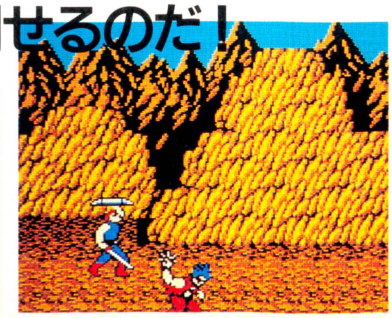
いろんな所で、ピョンピョンとうるさいゴブリンだが、おもいっきり簡単な倒し方があるのだ。ゴブリンは右に左にとジャンプするから、画面の端の方で盾を上向きにして待ち構える。するとゴブリンは盾に触れて、たちまちダメージを受けて死んじゃうのだ。

画面端で盾を上に向けると倒せるのだ！

⬇ゴブリンの着地地点、すなわち右下または左下で盾を上に向けるのだっ。







図書券 3000円
ファミ通チケット 1531ガバス

●火の鳥 鳳凰編 我王の冒険 ©コナミ

右から左へ我王のループ!

広島県　山本慎二　(会員番号900416)

大和編ステージ1



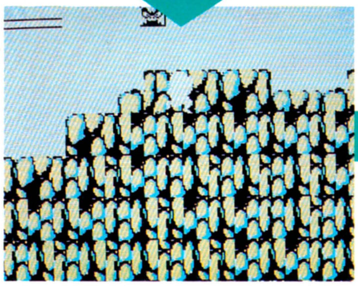
➡場所はこのへん。ここの鏡を撃って出現させるのだ。

ボールを投げると、地球を1周して自分の頭に当たるよね(ウソ)。それと同じように、右へ右へと我王を走らせると、どこをどう通ったのか、画面の左はじから登場してしまうのだ。

写真の位置から我王を地面にもぐらせ、✚ボタンの右を少しずつ押して歩かせる。すると我王は画面の右の方へずれ始め、消えたと思ったら左から登場するのだ。驚いちゃうよなー。



⬅ありゃ!? どこへ行くのかと思ったら左から出てきたぜ。びっくり



➡透明になった我王。そのまま右へ歩くのだ。ジャンプしちゃダメだぞ。



⬅このあたりで待とう。鏡を2つ取ってると時間がかかるぞ。



⬅少しずつ、我王を右へ歩かせる。我王が右はじに行ったら、何かが……。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1414ガバス

●火の鳥 鳳凰編 我王の冒険 ©コナミ

チラノザウルスの氷づけ!?

大分県　原　敬二　(会員番号900417)

太古編ステージ2

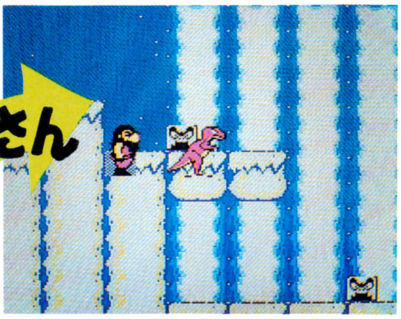
たしか恐竜って氷河期がきて滅んじゃったんだよね。このゲームでも、恐龍くんは氷に埋もれて動けなくなってしまうのだ。

場所は太古編のステージ3。写真の所まで行ってくれ。わりとステージの後ろの方にあるぞ。

写真の場所まで行ったら、あとは待つこと数秒間。次々とチラノザウルスが走ってきて、氷河の中にはまってしまうのだ。このチラノザウルスの動きは、はっきりいってヨイ。『火の鳥』持ってる人は試してみよう。一画面上には4匹しか登場しないけど、やっつければいくらでも出てくるぞ。

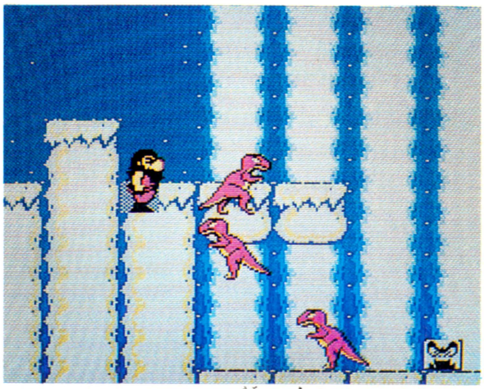


⬆ここで待つのだ。あとは見てるだけでいい。



⬆いち・にの・さーん!! ホラ、はまっちゃった。

4匹はまったらそれ以上は出てこない!!



⬆ウジャウジャ。いやあ、この動き、気にいっちゃったなあ。あんまり見とれてると、時間がなくなってしまうぜっ。

秘技満載のファミコン通信9号は4月17日(第3金曜日)発売です

図書券 2000円
ファミ通チケット 1488ガバス

●アルカノイド ©タイトー

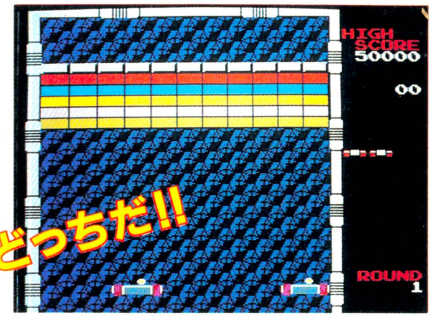
バウス分身の術だ!?

東京都　川村英生　(会員番号900406)

この技をやるには、1プレイヤーと2プレイヤーの切り替えができる連射ジョイスティックが必要だぞ。これを本体に接続してスタートし、ジョイスティックを2プレイヤー側にするのだ。で、スタートボタンとセレクトボタンとA、Bボタンすべてを連射すると!?
ぐわっ！　バウスが右へ左へワープしちゃって、どれが本物のバウスだかわかんないじゃないかっ!!　とにかくすごい早ワザなのだ。

連射ジョイスティックを
2プレイヤーにして
スタートボタンとセレクトボタンと
A、Bボタンを連射する





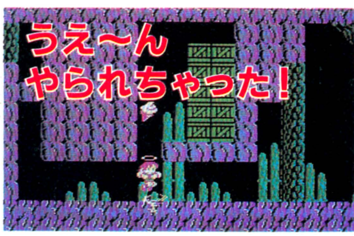
図書券 1000円
ファミ通チケット 777ガバス

●レイラ ©デービーソフト

ソフトクリームで生き返った！

山形県　五十嵐祐介　(会員番号900407)

➡あと1回敵に触れたらダメという状態でアイテムを出す。



➡昇天するときにアイテムを取れば、生き返っちゃうのだ。



これは条件がとてもキビしいのだ。まずライフがちょっと回復するアイテムのソフトクリームかケーキを出現させ、それが出ている間におもむろに死ぬ。で、天使となって昇天する途中でアイテムを取ると、次の瞬間レイラは復活できちゃうのだ。でも、ライフが回復するのはほんのちょっとだから注意してね。

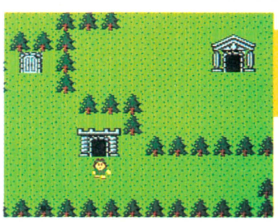
図書券 2000円
ファミ通チケット 1498ガバス

●アイギーナの予言 ©ビック東海

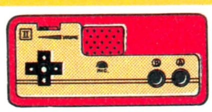
はっきりいって無敵コマンドです！

神奈川県　千葉　勝　(会員番号900408)

右の写真のようにギゼの洞窟の4つめの面に来たら、ポーズをかけて右下のコマンドを入力しよう。そしてポーズを解除すると、なんとなんとジェイソンは無敵になるのだ。
しかもこの面だけじゃなく、バークの部屋やガザの森でも、ずーっと無敵なのだ。でも火の海やガケから落ちたらダメ。



この面にきたら
ポーズだ！



コントローラーⅡをABB、
右上左、BBB、左上BB、
右上下右、右下B右の順に押す



⬇すごいぜ。敵に触れたってぜーんぜん平気だもんね。だから無敵なんだけど。

禁断の秘技子ちゃん

作 山口みゆき



禁断の秘技大募集!!

豪華な賞品をいっぱいもらえちゃう大好評のガバスシステムだけど、ガバスを集めるんだったら、なんてったって禁断の秘技に応募するのがいちばん!!

禁断の秘技にキミの見つけた秘技が採用されると、秘技のスルドサに応じて、全国共通の図書券(1,000円〜10,000円分)とファミ通チケット(500ガバス〜5,000ガバス)がもらえちゃうのだ。さらに、ファミ通会員証を持っていない人には編集部が決めた番号（採用された順に900,000からの連番）で会員登録をして、カッコイイ会員証まであげちゃうのだ。

会員証の番号はキミだけのもの。すでに会員証を持っている人は、必ずキミの会員番号をはがきに書いて送ってくれ!!

ただし、他の雑誌に載っているものを、そのまま書き写したり、ファミコン本体やカートリッジを壊すおそれのある技は認めないぞ。あくまで自分で見つけた技に限る。

これぞ!! という秘技が見つかったら、すぐに右の〝はがきのかき方っ！〟をよく読んで、下のあて先まで送ってくれ!!

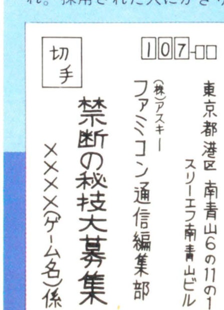
さぁ、キミも禁断の秘技に応募して、みんなのあこがれ大ガバス持ちになろうぜっ!!

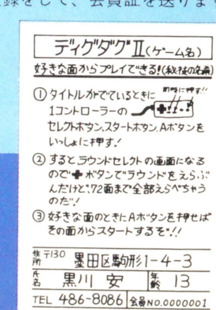
あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集　(ゲーム名)係

はがきのかき方っ！

はがきに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書くこと。さらにその下に技の内容をひとことであらわすタイトルがあるとうれしい。技は具体的に、どこで、なにを、どうするのかをわかりやすく書くこと。自分の会員番号がない人は会員番号のところに〝なし〟と書いてくれ。採用された人にかぎり、会員登録をして、会員証を送ります。







熱血高校に通うヒロシは、いつもみんなにいじめられていた。
そんなある日、一人の男が転校してきた。彼の名は、くにお!!
生まれながらの"熱血硬派"である。見た目は恐いが、弱い者いじめが大きらいな心優しい男である。
いつのまにか二人は、親友になっていくのであった。
ところが、ある日ヒロシが何者かに誘拐されてしまったのだ。
くにおは、ヒロシを救いだすためたちあがった。

アポロン音楽工業(株)より音楽テープ発売中!!
(シンセサイザー・グレード・アップ版)

KHY1013
▭▭ ¥1,000



株式会社 テクノスジャパン
〒160 東京都新宿区西新宿6-11-3 KBプラザ1308
テレホンサービス　03-342-5390

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。


HOKUTO NO KEN
PART-2
任天堂 ファミリー コンピュータ™
そして今 復活の熱き予感 北より
北斗の拳2
TDF-HO 希望小売価格5,300円
1メガROM使用 4月中旬発売予定!!
違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、
このプログラムは絶対にコピーできません。
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部
〒160 東京都新宿区新宿5-17-11 白鳳ビル
©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画
1987 東映動画／ショウエイ・システム



ⒸⒸ1987 SNK ELECTRONICS CORP.
ATHENA
1M(メガ)ロム使用
任天堂 ファミリー コンピュータ™
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
〈ご注意〉
違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。
いよいよ会えるネ
お帰りアテナ!!
R・P・G(ロール プレイング ゲーム)要素満載し、発売まぢか
もうきみは待ちきれない!!
5月下旬発売
価格5,500円
おまけ付
オリジナル・ミュージックテープ
ゲームを楽しんだ後は、ファミコンアテナにもれなく付いて来るオリジナル・ミュージックテープで素敵なアテナゲームミュージックが楽しめちゃう。その上今大評判、アテナII(サイコ・ソルジャー)のテーマ曲・エンディング曲がラストまで聞けちゃうんだからもうきみは大満足…!! それともう一つ、今SNKのテレホンサービスで清水香織ちゃんの声が聞けるんだよ。さっそくかけてみてごらん!
清水香織
サイコ・ソルジャーを唄う元気っ子清水香織ちゃん。この曲がラストまで聞けるのはファミコンアテナのミュージックテープだけだよ。
SNKテレホンサービス 大阪:06-338-2570・東京:03-865-4791
SNK SNKGROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉1-3-4 青木ビル 2F



新しい戦いが始まる
パズルアクション・ゲーム
スーパーロードランナー
TM
バンゲリング帝国との戦いは終ってはいなかった!! 危ない! パワーUPした迷路の中で十数種類のモンスターたちが君に襲いかかってくる。2人プレイモードでは友達と協力して制覇しなくてはクリアできないのも新しい魅力だ。さァ! 魔神を倒すのは君たちだ!
基本プレイ
君の武器は通路に穴をあけるレーザーガンだ!!
君はあけた穴を通過できる。
敵の頭上へ乗る。
通路が再生されるタイミングにより敵は埋まる。
宝をもっている敵が落ちると宝を離す。これはいただき。
敵がここへ落ちるとしばらくは動けない。この上を通過することもできる。
協力2人プレイ
こんなことができる!! 協力2人だけの必殺ワザ!!
2人でいっきに操作する頭のり移動!
上のコマンダーだけで操作する2人ぶらさがり。
せ～の!!
そ～れ!!
エディット・モード
なんと! 君だけの画面が創れる「エディット・モード」があるのだ。もちろん1人プレイ用、2人プレイ用どちらも可能。しかも、そのゲームはディスクにのこしておけるから友達にも挑戦させよう。君しか攻略できない必勝画面が楽しめるゾ! これで君もゲームデザイナーだ!
1P ROUND 1
新発売!!
DISK SOFT
IFD-SLR 予価 ¥3,100
スーパーロードランナー
コンテスト
実施中!
※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
DISK SYSTEM


©1987 JALECO LTD.
ジャレコオリジナル ファミリー コンピュータカセット
1メガROM搭載
JF-12
近日発売
よう かい く ら ぶ
妖怪倶樂部
前世紀、全滅したと思われていた妖怪達が妖怪王の魔力によってよみがえった。人間界を狙う妖怪王。超能力を持つ少年、あきらは妖怪王の企みを知り、人間界を救うためひとり敵の本拠地へ向ったが…。
¥4,900
超能力VS.妖魔力！
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
JFD-FSH No.02
ふううんしょうりんけん
風雲少林拳
白熱の
拳法アクション
大林山山頂に本拠をかまえ、悪虐のかぎりを尽す三魔王と邪拳士軍団!!少林拳を使って悪事をはたらく三魔王の野望を打ちくだけ！
北派少林拳の達人、チェイ老師のもとで修業の日々を送っていた少年拳士シンは、老師の意志をうけて闘いの旅へと出発する。まちうける強敵たちを打ち倒せ！目指すは山頂の魔王宮だ!!
¥3,200
このソフトは、販売店内に設置されていますソフト書替機(ディスクライター)で、昭和62年6月中旬より書替えられます。
4月17日発売
頭を科学する
JALECO®
株式会社ジャレコ
(本社) 東京都世田谷区上用賀5-24-9 〒158
TEL.03-420-2271(代表)
(大阪) 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F 〒541
TEL.06-203-0081
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



チャート赤丸急上昇!!
いただきます!
一・等・賞…
絶賛発売中!
芸能界アクションゲーム
花のスター街道
1メガの大容量
ファミリーコンピュータ
標準小売価格5,300円
ぼくら2人を同時コントロール!
1メガの大容量、おまけに上下左右のカットビ・スクロールだぜ!
夢……スターになること……
発売前から話題集中の芸能界アクション・ゲーム、「花のスター街道」がいよいよ登場だ! 大スターをめざすゴローとモエタ。2人を同時にコントロール(離したり、ひっついたり、飛んだり……)しながらゲームは進行。スタートは、原宿が舞台の芸能プロダクション。決められた数のデモ・テープを手に入れて合格だ。そして、青山にあるレコード会社、TV局は新宿篇と、合計5つのステージをクリアーすれば目標の武道館コンサート。広大なマップと次々と邪魔をする敵……。さあ、君のスターへの厳しい道が、今、始まる……!!
芸能界アクション・ゲーム
花のスター街道
©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
ご注意 違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。
本格的思考ゲーム
バナナ
希望小売価格¥4,900
絶賛発売中
★ビクター音産のファミコン用カセット★
ビクター・ファミコン情報は(東京)03-236-5200
発売元:ビクター音楽産業株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18(原宿ピアザビル)

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

新宿中央公園で発見された謎の死体!?

犯人は誰だ!?

手がかりをさがせ!
アリバイをくずせ!
真犯人を追いつめろ!
若き名探偵、神宮寺三郎の推理がさえる!!

本格的アドベンチャーゲーム

「新宿中央公園殺人事件T.M.」

探偵 神宮寺三郎





画面は開発中のものです。

4月中旬発売予定!
希望小売価格 3,300円
※都合により発売日が変更になりました。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。

闘人魔境伝 ヘラクレスの栄光

『勇者ヘラクレスよ!
女神ヴィーナスを救え!!』

ファミリーコンピュータ™用カセット

近日発売予定!

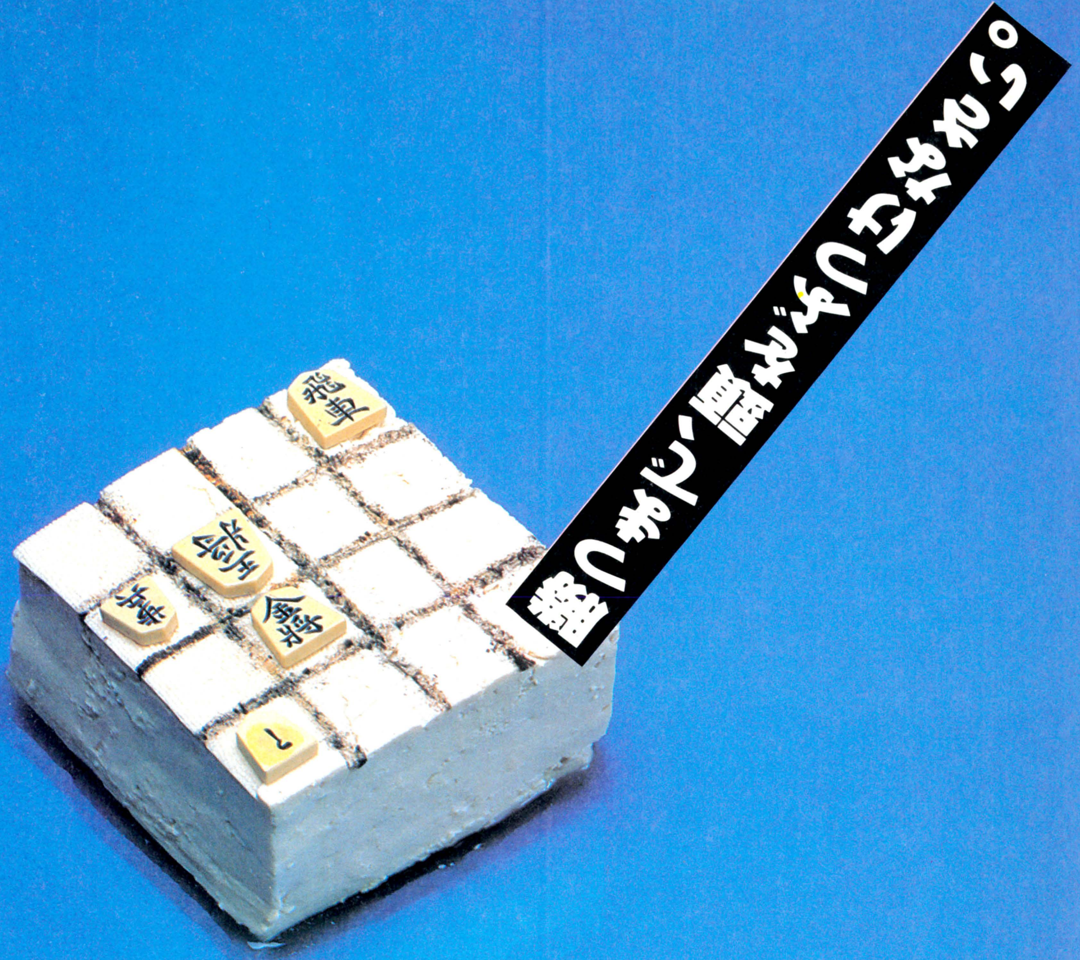
興奮のR.P.G.

DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 データイーストビル TEL.03-332-1875

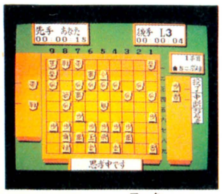


ひかえおろう!
この力セットが目に入らぬかっ!
ロム・カセット
第7弾!!
5月発売予定
天下の御意見番
水戸黄門
SUNSOFT
ジャジャーンと登場
©SUNSOFT·SHP
ファミコン小僧も、ひれ伏する面白さ!
天下は、私利私欲に走る悪党代官・奉行・地主の横ぼうが目に余る。「いよいよワシの出番じゃ!」おなじみ助さん格さんをお供に、時の副将軍黄門様の諸国十ヶ所をめぐる世直しの旅がはじまった。
「ひかえおろう!この印ろうが目に入らぬかっ!」
予告
「水戸黄門」お楽しみプレゼント
「水戸黄門」を買って、キミもお楽しみプレゼントに応募しよう。抽せんでステキな賞品をプレゼント! 今回の賞品内容はヒミツです。 楽しみにまっててね。※くわしくはカセット内の応募ハガキをご覧ください。※当せん発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
本社/〒483 愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL(0587)55-1120
価格未定
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

SETA
株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中央町2-8-8
お問い合せ 03(791)0938



森田将棋は、史上最強です。だから、なかなか勝てません。しかし、負けるたびに上達してゆくのも、勝負の世界の王道のひとつ。負ける。**未熟さを知る。**深く反省(**トーフのカドに頭をぶつける程度で充分**)する。**最強の相手に立ち向かっていると、当然のことながら実力が、つきます。**



●対局…先手と後手、相手の強さ、を自由に選んで対局がおこなえます。●再現…対局の反省、詰め将棋の解答を見るために、それまでの棋譜を保存、再現できます。●盤面…対局(二枚おちなど)や、詰め将棋のために自由に盤面を作れます。●詰め…コンピュータに詰め将棋を解読させることができます。

●初のメガロムW(ワーク)ラムバックアップ。●16ビット版の市販ソフトより強い。

「森田将棋」

●社団法人 日本将棋連盟 認定 総合棋力2級
●ファミリー コンピュータTM用カセット/ 4月14日 発売/標準小売価格¥5,500
●初心者の方には、本将棋 内藤九段将棋秘伝/標準小売価格¥4,500

※ ファミリー コンピュータTMは任天堂の商標です。

ASCII SOFTWARE

永久保存版

コスモジェネシスと完全攻略

パシッ 完結編

「コスモジェネシスパシッと完全攻略法」も今回で最終回。さぁ君はラストまで行くことができただろうか。それでも行けなかったかわいそうな君に、せめてラストシーンだけでも見せてあげたい。そう思って今回はいきなりラストシーンを見る方法を教えちゃうぞ。でもこれは、苦労して攻略してこそ感激するというものだ。だからあきらめずもう一度トライしてほしい。あせらずじっくり戦略をたてて攻めるのがコツだぞ。

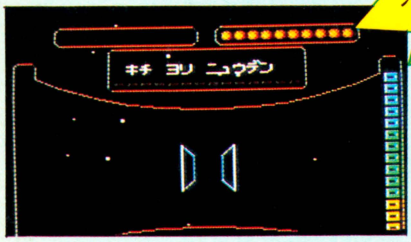


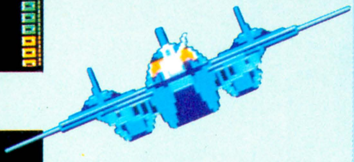
リオンよ、君の使命は、このジェネシス号に乗り、謎の生命体を全滅させることだ。コスモジェネシス号には最新のヘッドアップディスプレイが搭載されている。君の味方はコンピュータの「も式9502」だ。リオンよ、すべての敵を倒し、美しい星団を取り返せ。

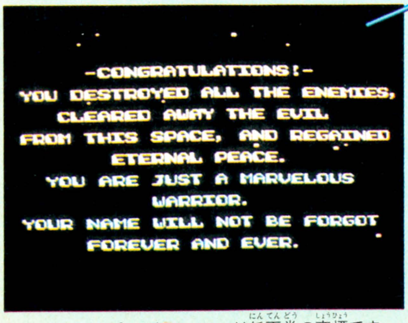
ゲームカセット 標準小売価格 4,900円

いきなりラストシーンの方法

キチヨリ　ニューデン
キミノ　オカゲデ
ワレワレハ　アスカッタ
ハヤク　キチヘ







※ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

この裏技はアスキーお得意のコントローラIIのSTARTボタンとSELECTボタンを使うやり方だ。「コントローラIIには、START、SELECTがあるわけないだろ」なんて首をひねってないで、頭をひねってほしい。アスキースティックなら2台つなげる(2台目は別のジョイスティックでもいいんだけどね)。アスキースティックIIターボか、ターボJr.なら1P、2P切り換えボタンを2Pにしておく。これで準備OKだ。

そしてまずは電源を入れなおそう。デモが始まったら、まずリセットを5回押す。次に2台目のアスキースティック、あるいは2PになっているアスキースティックのSTARTボタンとSELECTボタンを押しながら、ファミコン本体に付いているコントローラーIのSTARTボタンを押そう。出発のデモが始まり宇宙空間に入るまで、STARTボタンとSELECTボタンは押し続けておこう。

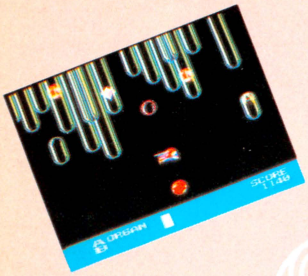
「キチ シキベツ シンゴウ キャッチ」というメッセージの後、しばらくすると下のようなメッセージが流れる。メッセージが流れたらコスモステーションに戻ろう。デモのあとに、かっこいいラストメッセージが流れるよ。

あとがき リオンは、謎の生命体レアリテから、美しい星団を取り戻すことができた。そしてこの星団に昔から住み、コスモジェネシス号に力を貸してくれたダンボ星人は、平和を心から喜んだ。しかし、この星にはもうコスモステーションの人々が住める場所がなかった。

コスモステーションとコスモジェネシス号の第2のふるさとを求める旅は、まだまだ続くのであった。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE



ナツキのオトッキー OTOCKY

キャンペーン



●応募方法

「オトッキー」の商品に入っている「小沢なつき」のピンナップについている三角シールを官製ハガキにはり、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を記入のうえ下記のところまでお送りください。

〒107東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーホームソフトウェア開発部
「小沢なつきのオトッキー」係

●締切　昭和62年5月31日(当日消印有効)

●発表　賞品の発送をもって、発表にかえさせていただきます。

●賞品

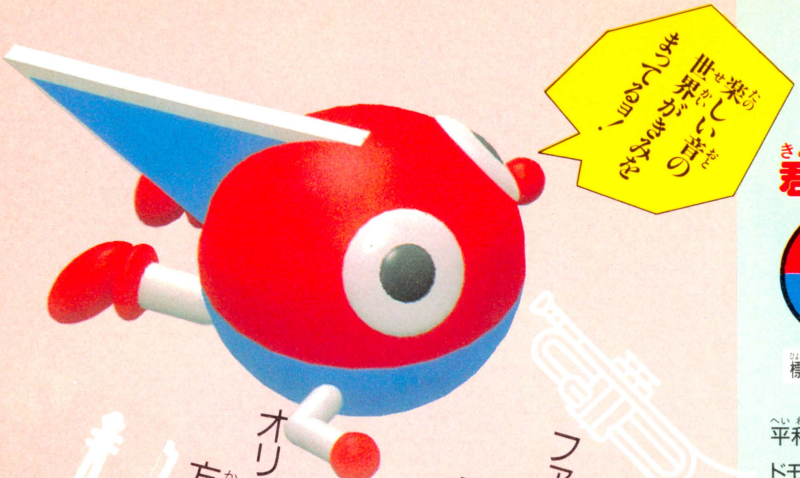
・小沢なつきオリジナルノート(B5)　1000名
・小沢なつき下敷き　1000名

※尚、当選者への賞品の内容は、かってながら当方で選ばせていただきます。



商品に入っているピンナップのこの部分の三角シールを切ってハガキにはってください。

※ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

君のファミコンでミュージックしちゃおう！

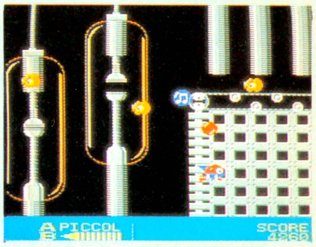
OTOCKY

ASC-OTO
標準小売価格3,500円 解説本付き、両面ディスクソフト
オトッキー

平和な音世界がある日突然崩壊した。音世界の次元を支配していたサウンドモニュメントからオンプ（音符）が洩れ出したのだ。洩れ出した音符に群がる数多くの敵たち。音の戦士オトッキーはこれらの敵たちと戦いながら、洩れ出した音符を拾い集めてサウンドモニュメントの中に詰め戻してやらなければならない。そうすれば、音世界は再び平和になり、サウンドモニュメントも元の時空間に戻ることができる。
それゆけオトッキー、音世界に平和をもたらすために。



ONPU FACTORY（オンプファクトリー）
オンプ工場にはみなれない敵がいっぱいだ。敵にまどわされずにオンプをさがそう。



CUBIC KEYBOAD（キュービック キーボード）
ここは最高に難かしいステージだ。あわてず、確実にオンプを集めて最終面へ。



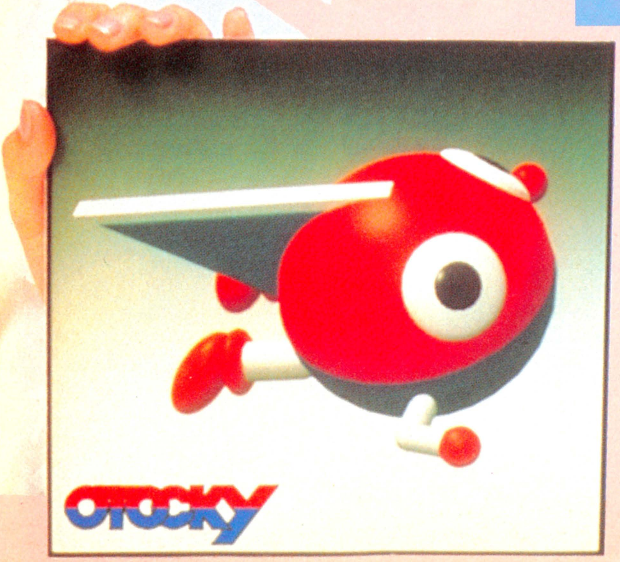
「オトッキー」は音と楽しく遊んじゃうソフト。ゲームモードではアクションゲームをしながら、いつの間にか楽しい音の世界へ君を引きづりこんでしまいます。さらに、プロ用の電子楽器も顔負けの機能を満載、リアルタイムシーケンサー、リズムマシン、シンセサイザーなどミュージックメーカーを使って自然に、自由に、楽しく音楽が作れます。

このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書換機（ディスクライター）で、昭和62年5月22日より書換えられます。

ファミコンディスクソフト「オトッキー」の発売を記念して、アイドルキャラクターとして登場する小沢なつきちゃんのオリジナルグッズを「オトッキー」お買い上げの方の中から抽選で、2000名にプレゼント。

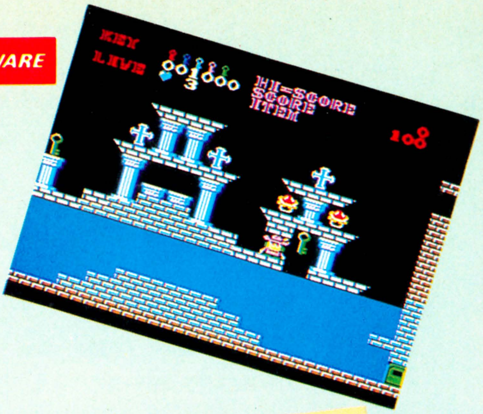
〈小沢なつき〉プロフィール
- 本名　山下純子
- 生年月日
  昭和47年4月19日
- 身長156cm　体重43kg
  B78・W58・H83cm
- 血液型　A型

◇ヤング雑誌の表紙や特集で人気急上昇のなつきちゃん。歌手としてもデビューが決っているし、TVのCFでもバシバシ活躍する期待の新人。しっかりチェックしよう!!



〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE



アクション&パズルゲーム

HSP-05

キャッスルエクセレント

Castle EXCELLENT

グロッケン城に住む魔王メフィストは王女マルガリータをつれさり、自分の城の100の部屋の一つに閉じ込めてしまった。このことを知った王子ラファエルは王女を助けるためにグロッケン城に単身のり込んだ。城の中の100の部屋は迷路のようになり、ドアは鍵がなくては開かない。その上恐ろしい仕掛や家来達が待ち受けている。さあ、敵をうまくかわしながらマルガリータ王女を助け出してください。

ゲームカセット 標準小売価格 4,900円





DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム



個性派雀士12人が、キミの和了をはばむ!

プロフェッショナル

麻雀悟空

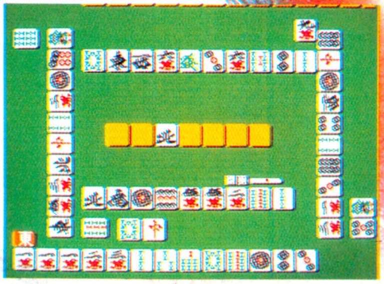
マージャンごくう

ASC-GKU

本格的麻雀ゲームがファミコンディスクで新登場!! 性格も、打ち方も、腕前も違う海千山千の12人の雀士がキミとの対戦を手ぐすねひいて待っている。もう、運も、ヤマカンも通じない。読みとテクニックだけが勝負を決める本当のプロの世界。キミはどこまでついてこれるだろうか!

解設本付き 標準小売価格 2,980円

画面ディスクソフト



ファミコンワールド。

このソフトは、販売店頭に設置されていますソフト書換機(ディスクライター)で、書換えられます。

技より連射!!

アスキースティックで
ファミコンゲームがますます興奮!!

連射機能装備の手頃なジョイスティック

アスキー スティックターボJR.



●すべてのゲームに最適な連射スピードが設定できる連続調整つまみ●トリガーA、B独立連射機能(独立にスピード調整可能)●交互にふたりで遊べる1P-2P切り換えスイッチ

標準小売価格 4,900円

プレイを究めたジョイスティックの最高級機

アスキー スティックIIターボ



●ゲームセンターで使われているものと同じ高い信頼性と耐久性をもつスティックメカ採用●アスキーオリジナルカスタムIC搭載。これにより連射機能、4方向-8方向切り換えなどをコントロール●すべてのゲームに最適な連射スピードが設定できる連続調整つまみ●トリガーA、B対応の連射機能　●交互にふたりで遊べる1P-2P切り換えスイッチ●スティックレバーの4方向-8方向切り換えスイッチ●セーブ機能のあるゲームでのデータ保存が可能なカセットインターフェイス端子●人間工学に基づいたオシャレなデザイン

標準小売価格 9,900円

アスキーの

アスキーのファミコン最新ソフト情報電話は03-250-5600です。

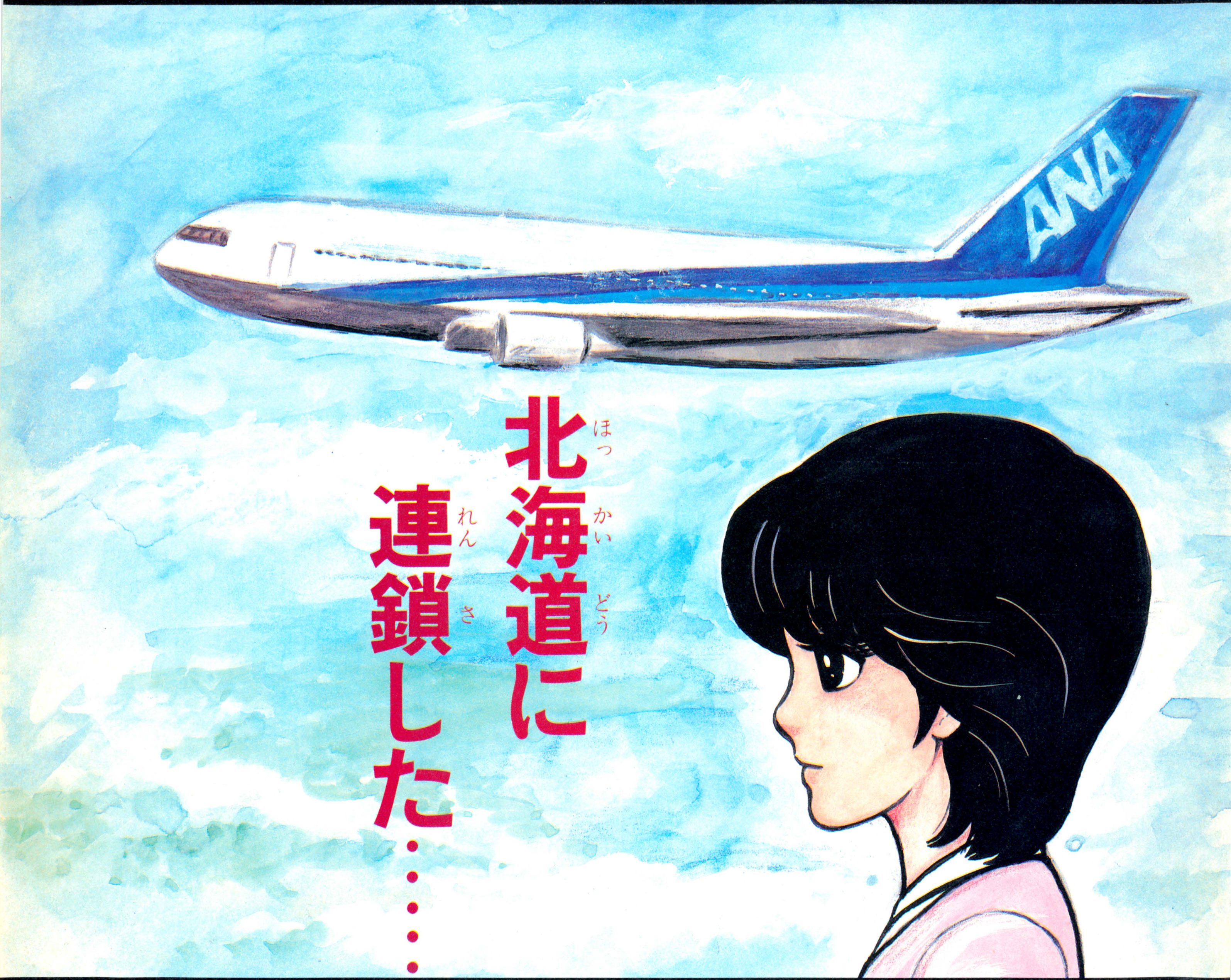
※電話はたいへん込み合ってつながりにくくなっております。この番号以外は使用できません。番号はよく確認して、絶対にまちがえないようにお願いします。

※ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

2メガビットの大容量で



ある朝、東京湾に男の水死体が浮かび上がった。身元不明、推定年齢40歳前後。そして事件は、北海道へと進む。釧路、網走、知床、紋別……。道東を中心に連鎖していく第2、第3の殺人。摩周湖で微笑んだ謎の女性は、事件と関係があるのか!? 紋別沖に沈んだ船の秘密とは!? アニメーション効果をフルに使ったグラフィック画面で、ストーリーはどんどん展開。ファミコン初!! 北海道の大自然が舞台の、超大作ミステリーロマン、ついに登場！

巨匠・堀井雄二が放つ
待望の推理アドベンチャー

6月に全国一斉発売

LOGiN SOFT



「ドラゴンクエストII」に続くボクの4作目です。

この『オホーツクに消ゆ』は、『ポートピア連続殺人事件』に続く、ボクの第2作めの推理派アドベンチャーゲームとしてパソコンで製作した作品です。

シナリオを書くにあたり、実際に北海道まで取材にいったり、この作品にはいろんな思い出があります。思えば、初めて“コマンド選択方式”を取り入れたのも、この『オホーツクに消ゆ』でした。

ファミコン版としては、『ポートピア…』、そして『ドラゴンクエストI、II』に続くボクの第4作めとしてお楽しみいただけたらと思います。

堀井雄二

北海道連鎖殺人

オホーツクに消ゆ

ゲームカセット予価5,500円

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

星にお願いしなくても、ガバスがたまればもらえるぞっ!

ファミコン通信

ガバスシステム

●ガバスシステム　これは「ファミコン通信」の読者だけのチケット制度だ。ここに出ている品物のところに書いてある数のガバスが集まれば、そのプレゼントがキミのモノになるよ。

●チケットの入手方法　右のページにならんでいるのが、毎号ついてくる補助券ガバスの16ガバス。まずこれを貯めておこう。そして、キミが本誌の“禁断の秘技”や“町内会”などのコーナーに投稿して、みごとに採用されれば、なんと一挙に5000ガバスまでもらえる特典がある（詳しくは各コーナーの記事を読もう!!)。編集部からは、金色に輝くガバスを贈るぞ（1800ガバス以上必要なプレゼントへの応募には、この金色ガバスが必要だからね)。

ぼくはガバスで『ドラゴンクエストII』をもらったよ!

さて、もう気がついてるよね。ガバスを集めてもらえるプレゼントは、ここで紹介している13種類のモノたちだ。

●応募方法　キミの欲しい物のところに表示された数のガバスがそろったら、そのチケット全部と、右のページの右上にある応募券を切りとって、いっしょに封筒に入れ、編集部あてに送ろう(応募券には、クイズの答と必要事項を絶対に全部書くこと)。ただし、1、2、3 番の品物は、それぞれ毎号抽選で20人にプレゼントするからね。そして今号の応募券を使っての応募は、 4月17日までの到着分でしめ切るよ。それ以降の応募には、次号の応募券が必要になるから注意しよう。

8号のクイズ　（○の中に文字を入れよう）

アスキーから登場したミュージックアクションゲームは?

オ○ツキー

注意　1800ガバス以上の品物の応募には編集部から贈られた金色のガバスが必要です(補助券だけでは応募できません)。

新作ソフトのプレゼントは、原則として発売後に発送されます。

今回の応募のしめ切りは、1987年4月17日到着分まで!

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル(株)アスキー

ファミコン通信編集部「ガバスでもらうプレゼント」係

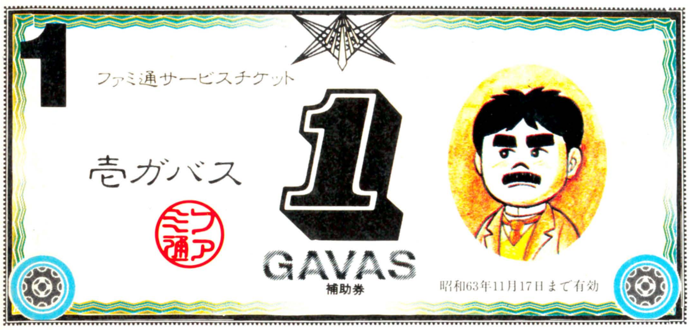


これがキミのガバスチケットだ！

今回のクイズのこたえ　オ◯ッキー　4月17日号

お名前		※会員番号（かいいんばんごう）
欲しいプレゼント名	◯番の	
同封したガバスの総額	万　千　百　十　一　ガバス	

※会員番号のない人は書かなくてよい

















← ガバスは切りとって大切に保管するのだぞっ!!

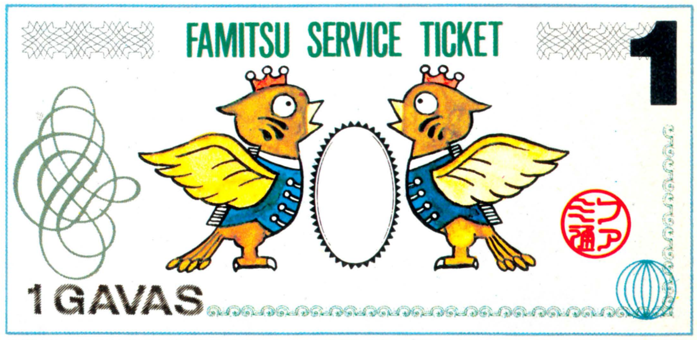
ガバスでもらうプレゼント応募券⑧

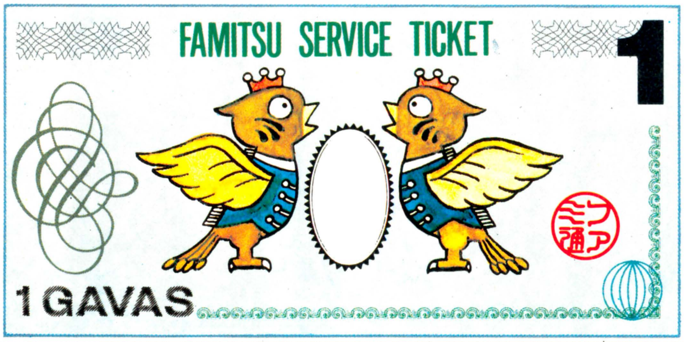
しめ切りは1987年4月17日　4月17日号

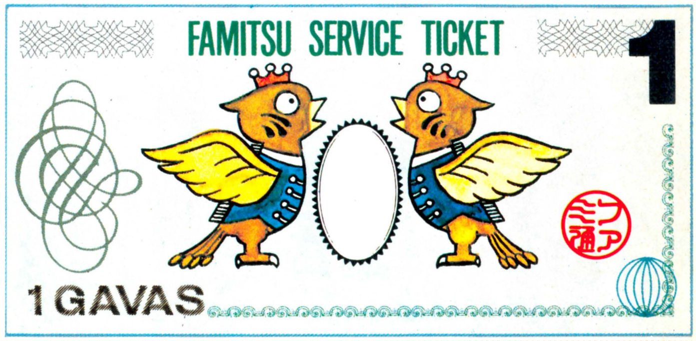
ご住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡
お名前	
電話番号	(　　　)　　　—

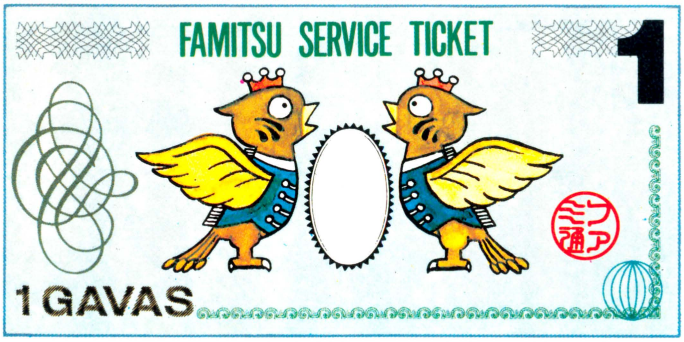


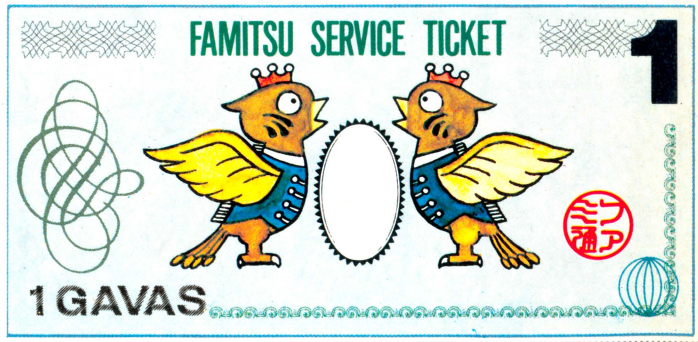


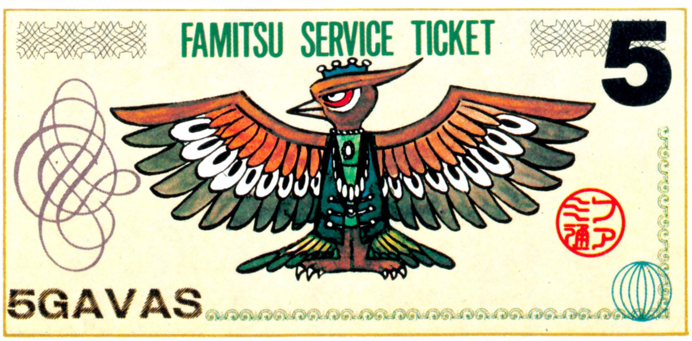


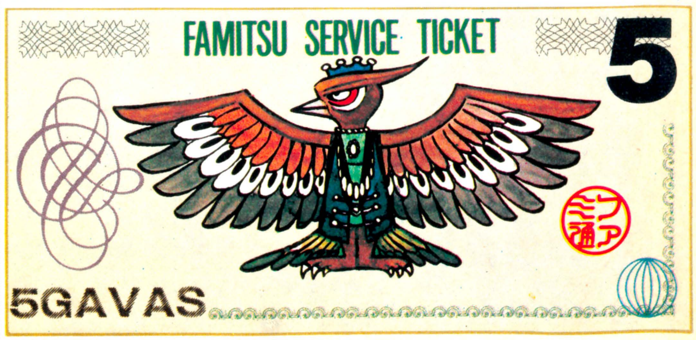












カートリッジとディスクカードがキミの手にっ!!

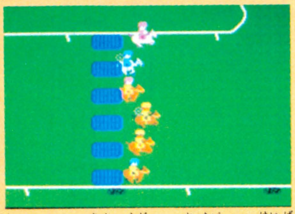
PRESENT

ファミコン通信

読者プレゼント

もうすっかり春!! 入学、進学のシーズンだ。キミのファミコンのうでまえもグレードアップしたことと思う。ゲームの方も充実しているぞ。今回セレクトしたのはこの6本。キミが欲しいのはどれ?

1 10名
ファミリージョッキー
ナムコ



お父さんも、汗を流して熱中する競馬ゲーム。自分が騎手になるレースモードと順位を予想するモードの2つが楽しめる。

2 10名
妖怪倶楽部
ジャレコ



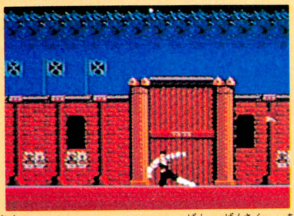
しゃれこうべ、天狗、お菊さんなど、日本の妖怪がつぎつぎに登場してキミをおそう。和風ホラー・アクションゲームだ。

3 10名
熱血硬派くにおくん
テクノスジャパン



親友ヒロシが誘拐された! 硬派のくにおは、街の不良どもを相手に乱闘。バイクチェイスもくりひろげられるのだっ!!

4 10名
北斗の拳2
東映動画



前作のバージョンアップ版。原作に合わせて、中央帝都が舞台となり、ファルコを倒すまでケンシロウの旅は続く……。

5 10名
森田将棋
セタ



将棋の大山名人の折り紙つきの本格派! 腕に自信のあるキミは、ぜひともこのゲームにトライしてみるべきだ。強いぞっ。

6 10名
スペランカーII
アイレム



探険家、聖職者、エスパーのうちから好きなキャラを選べるユニークなゲーム。前作にくらべて、グーンと濃い内容だ。

■応募のしかた

欲しいゲームが決まったら、官製はがきのウラに応募券を貼って、キミの欲しいゲームの番号と、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、編集部FP係へ送ってね。今回の締め切りは、4月16日の消印有効。締め切りを過ぎたもの、応募券のないものは無効になるので気をつけようね。

●はがきのあて先は本誌の最終ページを見てね。『FP係』と書くのを忘れないように。

■6号の当選者発売

タッチ

東京都	高瀬順次	京都府	岡嶋 健
岩手県	根守政人	神奈川県	沢野淳一
千葉県	柏崎澄人	兵庫県	松岡順子
徳島県	三倉一哲	静岡県	渡辺 徹
愛知県	古後慶子	長野県	小池 聡

南国指令!!

東京都	大山義道	北海道	小畑弘史
兵庫県	小坂田京子	宮城県	横田 昭
埼玉県	菊池良祐	和歌山県	池田喜彦
千葉県	鈴木利廣	静岡県	河野憲子
大阪府	砂後昭彦	福岡県	永井秀樹

アルゴスの戦士

秋田県	小棚木誠司	秋田県	相原和孝
群馬県	家住和徳	福岡県	倉掛巨樹
秋田県	乳井健二	神奈川県	北嶋啓至
富山県	室山伸次	大阪府	高山恵美
神奈川県	石井若菜	東京都	柳田恵美子

ロウ・オブ・ザ・ウエスト

東京都	熊木将博	大阪府	鈴木哲治
神奈川県	猪俣典子	京都府	伊藤義敏
富山県	川辺哲史	福岡県	吉山敏男
大阪府	寺下周平	神奈川県	小森正強
東京都	渡辺有子	新潟県	中島房代

ウインターゲームズ

東京都	清水新太郎	北海道	坊野 淳
神奈川県	杉山 勝	島根県	田中 貴
栃木県	伊藤啓一	北海道	畑山智也
兵庫県	太田芳幸	岩手県	阿部 大
大阪府	藤原孝之	富山県	高橋嘉仁

メルヘンヴェール

千葉県	田山純子	埼玉県	福田 崇
宮城県	鈴木善孝	愛知県	小野公大
愛知県	社本幸洋	熊本県	篠原利径
愛知県	山田和也	青森県	西野 修
大阪府	山西博史	東京都	鈴木宗太郎



当選者の発表は10号(5月1日発売)を見てね!!

応募券
8号FP


1月26日
ドラゴンクエストIIの発売日・・・・
ドバシカメラ
ファミコン通信 まんが「しあわせのかたち」担当の加川良さんっ! ドラクエIIのソフトをくださいっ!!
まんが「しあわせのかたち」制作者の桜玉吉さん はっきりいってソフトはありませんっ!!
くださいくださいくださいっ
ありませんありませんありまおんせんっ
きゃーっくださいっ たらばくださいっ
それよりゲンコーはメ切日にちゃんとくださいっ
負けた
2月某日 かくして玉吉のドラクエIIソフトを探す旅ははじまったのである。
ここがくさいな
ドラクエII ください。
あれ玉吉さん予約してたっけ?
ブキミなよこがお
いいえ
そんじゃダメだあ～
ヨヤクでめいっぱいっ
うーむ
あっそうそうコクセーのM16入ったけどみるかね?
えっみせてみせてっ
なかなかいいねっ
19000ゴールドですぜ
くっくださいっ
はいよったまきちさんっ
しまったゴールドがそこをついたっ!
またきてくれよなっ
ちょっとかせごう。
ぐりぐり
チャリラリラ～
へんしゅーしゃA・Bがあらわれた!
げんこ～
ゲンコ～
たまきちのこーげき
はいっできましたっ!
へんしゅーしゃAにかえっていただいた。
よっしゃあもうひとがんばりっ
へんしゅーしゃBはたすけをよんだ。へんしゅーしゃCがあらわれた!
くれ～
へんしゅーしゃCは「できるまではすかいら～くでまつっ ずっとまつっ!」といった。たまきちは20ポイントのせーしんてきダメージをうけた
たまきちはやくそうをつかった
ちゅるる
へんしゅーしゃBはさけとたばことしそーの一ろーのいきをはいた。
まあゆっくりやってくださいまっはっはっ
たまきちはきぶんがわるくなった
むわっ
おっぷ
へんしゅーしゃBはふしぎなおどりをおどった。
たまきちもおどってしまった。
んのみすぎだっ あなたのせいよ～ はいっ
よーわいおんなのしてお～
くるっ
のんすとっぷまじかるだんしんぐないとのよはふけた。
あさ



▲カンパンと氷砂糖をカバンにつめて新宿をさまよう桜玉吉先生に、はげましのおたよりを

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー ファミコン通信編集部『しあわせのかたち』係。待っとるぞっ

EDITORIAL INFORMATION



4月っていうと、新学期だね。学年もクラスも変わって、新しい学年のスタートだ。

真新しい教科書をもらったときって、なんかとってもウレシいんだよね。絵とか写真とかキレイでさ、よーし今年は勉強するぞ！　ってゆー気分になる。最初はだれだってそーなのだ。でも、時間がたつとねー、その新鮮な気持ちがだんだんと薄れていっちゃう。コマッタもんだ。

次号予告

『愛戦士ニコル』、『北斗の拳2』、『アテナ』、『ファミリージョッキー』などなど、いつものように新作ゲームを徹底解剖しちゃうのだ。それだけじゃないぞ。おまけに、別冊付録だってついちゃうのだーっ！

ゲーム別さくいん

スタッフ

STAFF

発行人			塚本慶一郎
編集人兼編集長			小島　文隆
編集スタッフ		塩崎　剛三	水野　震治
	河野真太郎	藪　暁彦	加川　良
	金井　哲夫	村上富美子	樹村　頼子
	新井　創士	浜村　弘一	伊東　みか
	下山　牧子	金田一　健	石井理恵子
	高橋久美子	渡辺　妙子	金矢八十男
	川村　篤	小畠　千栄	入澤　貴志
	宮地　千里	大塚由利子	
制作スタッフ		山田　康幸	本間　智嗣
	荒井　清和	田宮　朋子	佐藤　英人
校正			唐木　緑
フォトグラフ		水科　人士	八木沢芳彦
編集協力		上野　利幸	由井　香織
	田辺　達也	山口　裕生	伊藤　雅敏
	船田　巧	山口　英夫	鈴木　弘明
	加藤　彰洋	田中　芳洋	森岡　憲一
	小池　善之	森下万里子	土方　幸和
	深山かおり	篠　泰樹	林　大紋
	可徳　剛	都竹　喜寛	田尻　智
	川野　忠仁	青柳　昌行	藤木　清輝
	石埜三千穂	高橋　義信	渋谷　洋一
	藤本　直子	二木　康夫	河合　歩
	とみさわ昭仁	宮田　英明	
制作協力		三輪　悦子	N E X T
	ぐる一ぷぱあめ	今井　邦孝	浜崎千英子
	前田実穂子	刑部　仁	山口　志乃
	佐野　哲次	大野　聡	a d m i x
	加藤　栄子	金子　隆	河奈　佳子
	出浦美佐子	あっぱら松本	富田　英明
	清水　正昭	阿曽　均	佐藤　多華
	小森　ネコ	高橋　義昭	
アメリカ駐在			トム・ランドルフ
イラスト		荒井　清和	もろが卓
	桜玉吉（CEP）	後藤　信夫	牧野　伸康
	丸山　傑規	横山　宏	

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ゲームの裏ワザなどの情報をお届けする〝情報電話〟を開設しているぞ。さっそくかけてみよう。でもまちがい電話をしないようにね。

03・236・8350（ファミコン）

本誌の内容へのご質問は、祝・祭日を除く、毎週火曜から金曜日の午後2時から4時までの間に☎03・406・7166番にかけてね。

おたよりのあて先　〒107 東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル(株)アスキーファミコン通信編集部「○○○」係

第9号は4/17 第3金曜日発売です。

特別定価300円


4月下旬
発売予定
聖剣
WAVE JACK
ディスク システム 用ソフト
シリーズ第三弾
IMA-MAJ
サイコカリバー
アドベンチャー・ロールプレイングゲーム
魔獣の森伝説
わしに戦いを挑もうというのは
おまえか。どんな知恵を使おうと、
わしを破ることはできない。
いつでも挑戦を受けてやる!
聖なる力の謎を解けるか?!
〈テーマソング:ポピンズ〉
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
●ディスクシステム用ソフト1枚
●カセットテープ
●取扱い説明書
●イラストブック
●キャラクターカード
希望小売価格
4,900円
●テーマソング"春の街はアドベンチャー"は、3月21日CBSソニーより発売。
このソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト書き換え機(ディスクライター)では販売いたしておりません。
★電話でポピンズの声が聞けるぞ! キミもかけてね。ウェーブジャック情報センター 札幌011-731-1111/横浜045-252-0000/名古屋052-914-2000/大阪06-468-9999/泉佐野0724-62-9999/広島082-246-9999/福岡092-781-7000
★新設ダイヤル
東京03-342-9191
IMAGINEER CO., LTD.
制作・発売元 イマジニア株式会社
東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル内郵便局私書箱5024号
お問い合わせ 03-343-8900

ファミコン通信 8
昭和62年4月17日発行 第2巻 第8号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・406・7166(編集部)
4/17
定価290円
Printed in Japan 凸版印刷
T4912625304295
雑誌 26253-4/17